

Manuale
dell'operatore



Notizie Copyright

© Copyright 2015 by Melco

ALL RIGHTS RESERVED No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise) without prior written approval of Melco. Melco reserves the right to revise this publication and to make changes in it at any time without obligation of Melco to notify any person or organization of such revisions or changes.

All precautions have been taken to avoid errors or misrepresentations of facts, equipment, or products. However, Melco does not assume any liability to any party for loss or damage caused by errors or omissions.

Melco Technology is protected by - but not limited to - the following patents:

- Pat. US 7,513,202
- Pat. US 5,603,462
- Pat. US 6,445,970 B1
- Pat. US 6,823,807
- Pat. US 20090030656 A1
- Pat. CH 693569 A5
- Pat. US 6,736,077 B2
- Pat. US 6,732,668 B2
- Pat. US D474,785 S
- Pat. US 6,871,605
- Pat. US 6,983,192 B2
- Pat. US 7,308,333 B2
- Other patents pending



Introduzioni

DesignShop è un software per la creazione ricamo. Attraverso l'uso di questo software, l'immagine può essere trasformata da una semplice grafica in una serie di movimenti e comandi della macchina che creeranno un prodotto ricamato.

Il software di ricamo avrà molti strumenti e funzioni specifiche, ma molti degli strumenti e funzioni saranno comune ad altri software non di ricamo.

Che cosa c'è di nuovo DesignShop Versione 10

v10.03.XXX

- Verificare la presenza di aggiornamenti - Se sono disponibili aggiornamenti, il software visualizza automaticamente un notification aggiornamento. connessione a Internet è necessaria per questa funzione.
- miglioramento dei processi di aggiornamento.
- sottofondo continuo è ora disattivata per impostazione predefinita.
- Tasti di scelta rapida per il tipo di cambiamento elemento sono stati aggiunti al livello DesignShop.
- Diversi miglioramenti delle prestazioni

v10.02.XXX

- Check For Updates - Now the update link provides the option to download and view "What's New" in the new version before choosing to update.
- Security activation instructions have been revised and simplified.
- Thread Charts Updated - R-A Super Brite Poly, R-A Super Strength Rayon, Madeira Frosted Matt, Madeira Poly Neon
- Thread Chart Added - Iris Ultra Brite Poly
- Various performance improvements

v10.01.XXX

- Added Fanci Monogram (3 Letter)
- Added EPS handling warning dialog
- Added language support for: French, German, Italian, Portuguese, Spanish, and Dutch.
- Various performance improvements

v10.00.XXX

- 25 New Alphabets
- New Alphabet Categories - Sorted alphabets makes it easier to find that perfect typeface. This includes a Recent Projects category for that alphabet that you just used in the last project.
- New Alphabet Search Function - If you know the name or partially know it, type it in the alphabet field. DesignShop will now filter by what you type!
- New Alphabet Previews - Alphabet previews now appear on screen with a full preview of the alphabet, a live preview of the selected lettering, and guidelines for embroidery alphabets.

melco

- New Alphabet Print Function - If you would prefer to print a preview of the current alphabet or all the embroidery alphabets in your software, you now have that option.
- New Main Screen Look & Feel - Updated icons and toolbars.
- New Digitizing & Editing Cursors - The digitizing and editing cursors have been improved, enlarged, and are now easier to see.
- New File Support - Open ART and EMB files.
- Virtual Security Keys - No more physical security keys (dongles)!
- New Open Dialog - View all supported embroidery AND graphic files at the same time.
- Updated Thread Charts - New colors and new thread color names.
- Element Naming - You can name elements and color blocks in the Project View.
- Improved Vector File Support - Rendering of vector files has been improved.
- Raster Preview of Vector Files - A raster preview of the opened vector graphic is generated and displayed in the background of the view window.
- Mighty Hoop Support - Mighty Hoops have been added to the hoop list.
- New Hoop Tech Clamp and Frame Support - New Hoop Tech clamps and frames have been added to the hoop list.
- Improved Help - The manual has been rewritten and newly formatted to be able to be easily printed or transferred to most tablets and some e-readers.
- Improved Icon Preview Generation
- Fully Compatible with Windows 7, Windows 8, and Windows 8.1

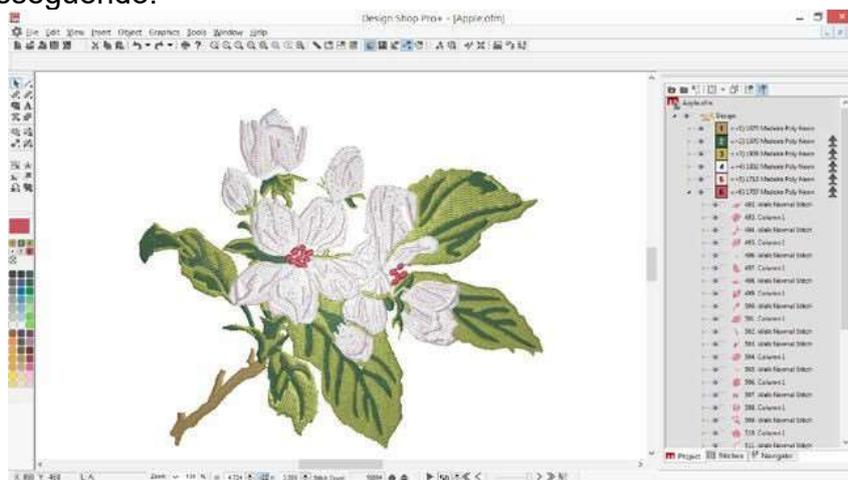
Livelli prodotto Design Shop

Sono disponibili i seguenti livelli di prodotto DesignShop. Questa tabella fornisce anche una breve panoramica di alcune delle caratteristiche di base disponibili in ogni livello.

Caratteristiche	DesignShop Lite	DesignShop	DesignShop Standard	DesignShop Pro+
Alfabeti	160+ alfabeti	160+ alfabeti	160+ alfabeti	160+ alfabeti
Scala, speculare e rotazione del disegno	•	•	•	•
Modifica delle proprietà di base (Densità, ecc.)	•	•	•	•
Modifica delle forme	•	•	•	•
Modifica dei punti espansi		•	•	•
Creazione delle forme		•	•	•
Strumenti di allineamento		•	•	•
Supporto file grafico raster		•	•	•
Supporto file grafico vettoriale				•
Conversione file grafico raster a ricamo			•	•
Conversione file grafico vettoriale a ricamo				•
Riempimenti decorativi e modelli		•	•	•
Creazione riempimenti decorativi e modelli				•
Effetti di riempimento			•	•
Lunghezza punto casuale		•	•	•
Foto riempimento				•
Saltapunto				•

Panoramica della finestra principale di Design Shop

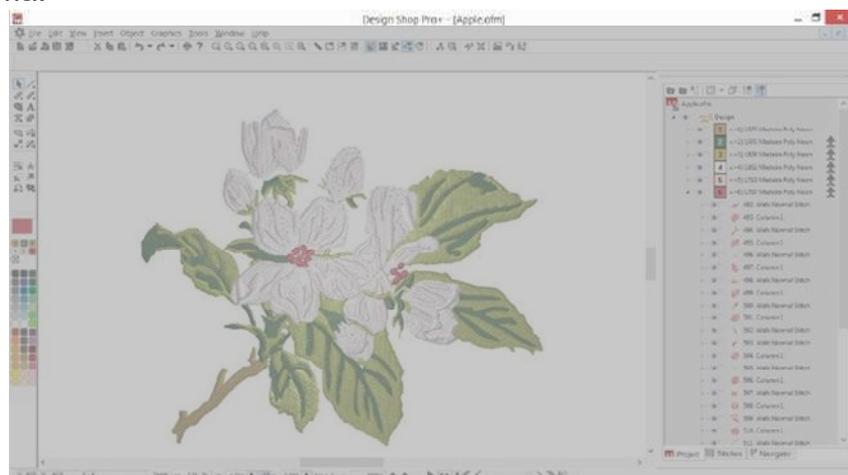
Questa sezione vi introdurrà alle varie aree della finestra principale di DesignShop, e vi aiuterà a familiarizzare con il layout di DesignShop prima di iniziare a conoscere i suoi strumenti e caratteristiche. Quando DesignShop è aperto, verrà visualizzata una finestra simile a quella riportata di seguito. Alcune icone, finestre, e schede potrebbero non essere visibili a seconda del livello di software che si sta eseguendo.



Barra del Titolo

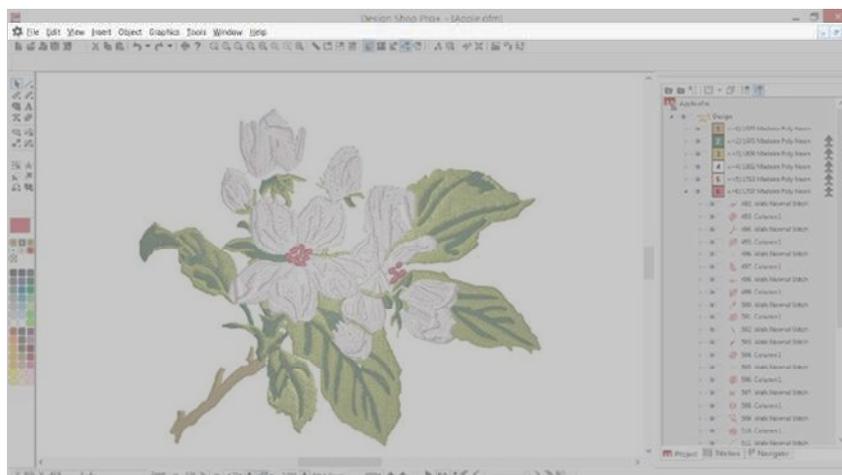
La barra del titolo viene visualizzata nella parte superiore della finestra. Mostra il livello di software, così come il nome del file corrente.

Sul lato destro di questa barra, si ha la possibilità di ridurre al minimo la finestra, ripristinare la finestra, o chiudere il programma.



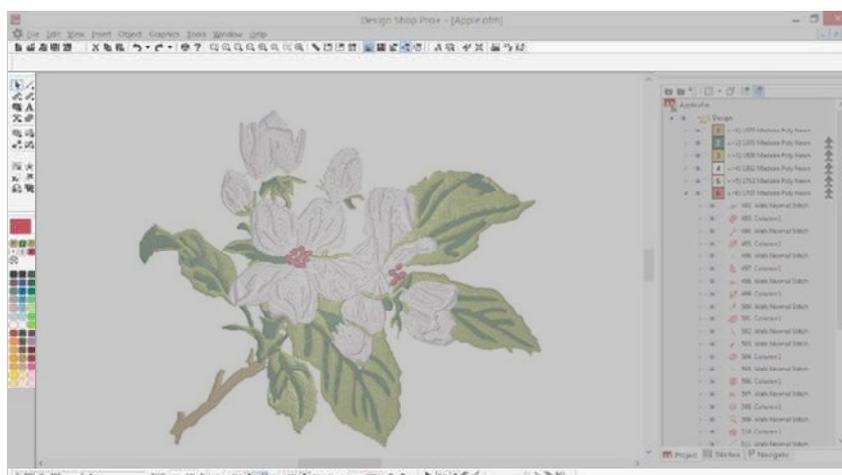
Barra dei Menu

La barra dei menu è composta da numerosi menu e sotto menu dai quali è possibile selezionare dei comandi. Molti di questi comandi saranno accessibili da uno short-cut o un'icona sulla barra degli strumenti.



Barra degli Strumenti

Queste barre possono essere spostate cliccando e trascinando sulla piccola linea verticale a sinistra. Ogni icona mostrerà un suggerimento al passaggio del mouse. Questo vi permetterà di vedere rapidamente ciò che ogni icona fa. Se queste barre degli strumenti sono chiuse, possono essere riaperte andando a Visualizza > Barre degli strumenti > e mettendo un segno di spunta sui menu da visualizzare.



Barra Principale

La barra principale contiene le opzioni che riguardano il File come nuovo, apri, e inserire. Esso contiene inoltre le opzioni di modifica come copia e incolla, annullare e ripetere.



Barra della Vista

La barra della vista contiene gli strumenti di zoom così come le impostazioni di visualizzazione e modalità di editing.

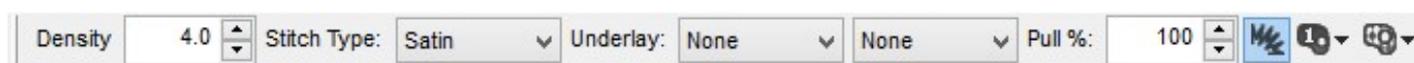


Barra dell'oggetto

La barra dell'oggetto contiene vari strumenti, per centrare un disegno, inserire rasafili, così come strumenti grafici di assistenza al ricamo.



Barra delle Proprietà



La barra delle proprietà mostra le proprietà più comuni di qualsiasi strumento o elemento selezionato. Se vengono selezionati più elementi, verranno visualizzate solo le proprietà che sono condivise tra gli elementi selezionati.

Barra degli strumenti di inserimento

La barra degli strumenti di inserimento contiene la maggior parte degli strumenti utilizzati per la digitalizzazione, la modifica, la selezione, e per la sequenza di un disegno.

Gli strumenti di questa barra cambieranno a seconda di quale elemento o strumento è stato selezionato.



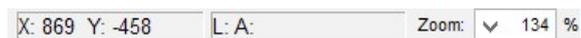
Barra degli strumenti Mini-Tavolozza

La barra degli strumenti Mini-Tavolozza contiene gran parte delle informazioni colore del disegno. Esso controlla il colore di sfondo e il colore in utilizzo, così come ogni colore utilizzato nel disegno.



Barra dello Zoom

La barra dello zoom indica il livello di zoom, così come la posizione X / Y del cursore. Sarà anche visualizzata la lunghezza e l'angolo tra i punti di ingresso dell'elemento digitalizzato.



Barra della Scala

La barra della scala contiene informazioni sulla dimensione e il conteggio dei punti del disegno o dell'elemento selezionato. Può essere usato per ridimensionare, ruotare o specchiare un disegno o un elemento. Questa barra sarà sostituita quando si utilizza uno strumento di digitalizzazione.



Barra di riproduzione disegno

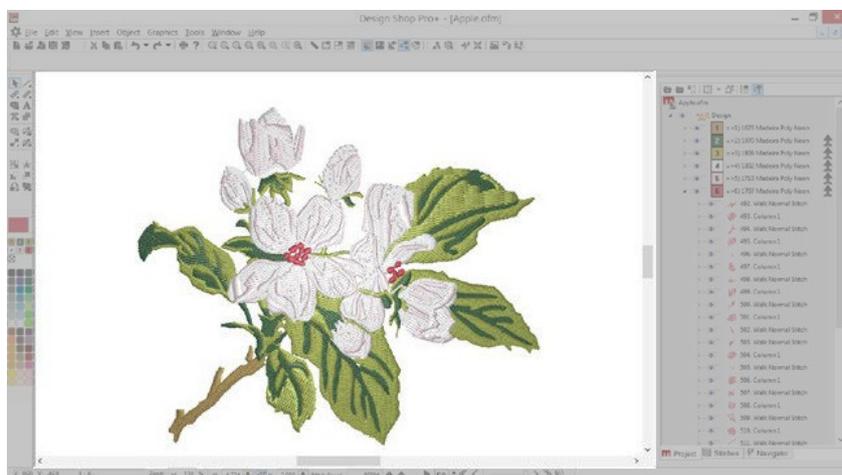
La barra di riproduzione disegno permette all'utente di vedere l'esecuzione del disegno come se la macchina lo stesse ricamando. La velocità è controllata dal numero accanto al pulsante di riproduzione.



Accanto troverete i tasti per muovere la riproduzione step by step.

Finestra Principale

La finestra principale funge da area di lavoro principale per la digitalizzazione, la modifica del disegno e viene visualizzata un'anteprima del progetto.

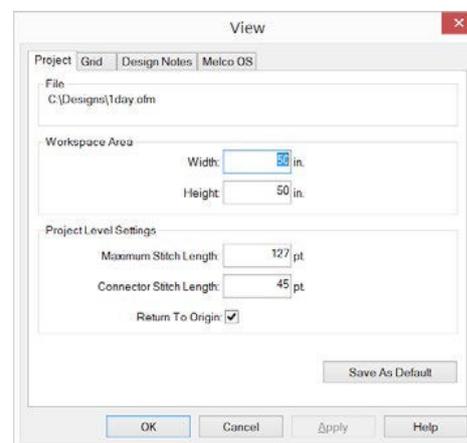


Quando un progetto è aperto, con il tasto destro del mouse cliccando in un'area vuota della finestra, si apre un menu di scelta dei comandi. Questo menu contiene per lo più strumenti di inserimento. Se più progetti sono aperti, ogni progetto avrà una finestra di visualizzazione

Cambio delle misure dell'area di lavoro

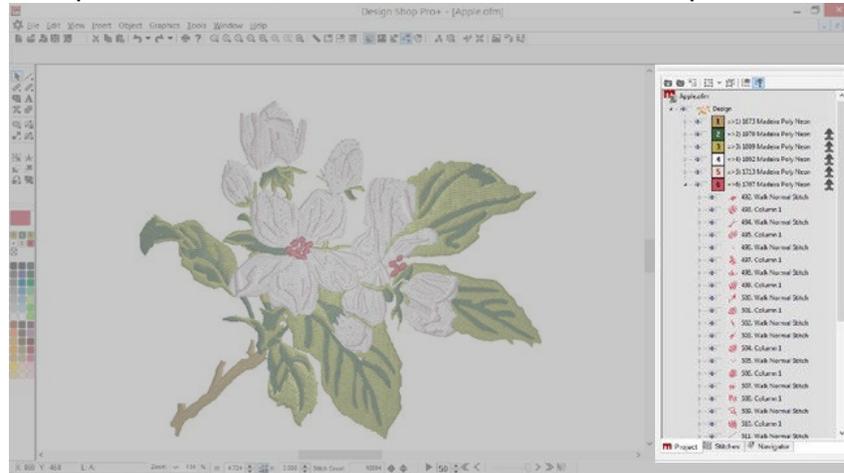
La dimensione dell'area di lavoro nella finestra principale può essere modificata con i seguenti passaggi:

1. Selezionare il disegno nella finestra principale.
2. Fare clic con il tasto destro sul disegno selezionato e scegliere "Progetto" dal menu a tendina.
3. Modificare le dimensioni dell'area di lavoro.
4. Fare clic su OK.



Finestra di Progetto

Si trova normalmente sul lato destro dello schermo, la finestra del progetto contiene informazioni non visive sul disegno. La sequenza ricamo, le informazioni sui colori e i tipi di elementi utilizzati.



Se la finestra di progetto viene chiusa, scegliere Visualizza> viste di progetto e selezionare "Progetto View 1" per recuperarla

La dimensione degli elementi nella finestra di progetto può essere regolata facendo clic destro e selezionando Albero Dimensioni immagine.

Il colore di fondo della finestra di progetto può essere modificato dal tasto destro del mouse e selezionando albero colore di sfondo.

Lavorando con i File

Questa sezione descrive come aprire, salvare, chiudere e creare nuovi progetti o file di ricamo.

Aprire un File

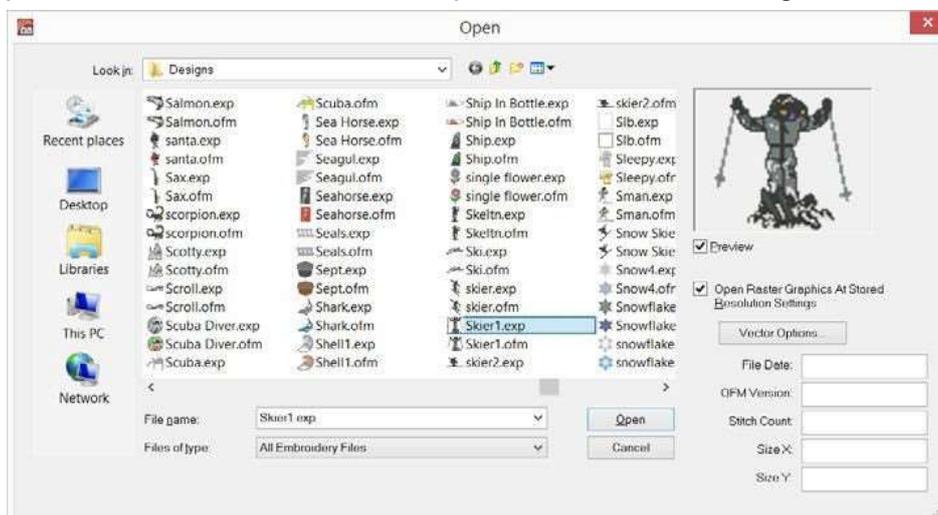
Un file di ricamo si apre con il comando Apri. Questo comando è accessibile nei seguenti modi:

- Fare clic su File> Apri
- Fare clic sul pulsante Apri sulla barra degli strumenti principale.



- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + O.

Utilizzando uno qualsiasi dei metodi elencati, si apre una finestra di dialogo.



La finestra di dialogo consente di sfogliare all'interno del computer per trovare il file desiderato. Il lato destro della finestra, visualizza un'anteprima del disegno selezionato, se disponibile. Se il file selezionato ha un'estensione OFM, sotto l'anteprima verranno visualizzate le informazioni sul file incluso la data di creazione, la versione OFM, il numero di punti, e le dimensioni.

Tipi di File

Il menu a tendina dei tipi di file consente di scegliere il tipo di file che deve essere visibile all'interno della finestra. Le scelte sono così composte:

- Tutti i file di ricamo
- Tutti gli elementi grafici
- Specifico tipo di file
- Tutti i file (compreso il tipo di file non supportati)



Tipi di file ricamo supportati dal software

Le seguenti estensioni sono i tipi di file ricamo supportati dal software.

Estensione	Tipi di File	Come viene aperto
.ofm	Melco Project	Ricamo sorgente
.cnd	Melco Condensed (v7 e precedenti)	Ricamo (riempimenti)
	Melco Condensed (v9 e successive)	Ricamo (punti manuali)
.exp	Melco Espanso	Espanso
.dst	Tajima	Espanso
.fdr	Barudan FDR	Espanso
.fmc	Barudan FMC	Espanso
.zsk	ZSK	Espanso
.pes	Baby Lock / Bernina / Brother	Espanso
.pec	Baby Lock / Bernina / Brother	Espanso
.sew	Elna / Janome	Espanso
.jef	Janome	Espanso
.jef+	Janome +	Espanso
.pcs	Pfaff	Espanso
.pcm	Pfaff Macintosh	Espanso
.csd	Poem / Singer Embroidery Unlimited	Espanso
.xxx	Singer	Espanso
.hus	Viking	Espanso
.oef	OESD	Espanso
.pat	Saurer SHC	Espanso
.gnc	Great Notions Condensed	Espanso
.emd	Elna	Espanso
.shv	Viking D1	Espanso
.vip	Husqvarna / Viking	Espanso
.dsz	ZSK DSZ	Espanso
.psf	Pulse PSF	Espanso
.emb	Wilcom	Espanso
.art	Bernina Artista	Espanso
.art 50	Bernina Artista	Espanso
.art60	Bernina Artista	Espanso
.art70	Bernina Artista	Espanso
.art42	OESD Explorations	Espanso
.jan	Janome Designer	Espanso

Salvataggio di un File

È possibile salvare il file nei seguenti modi:

- Fare clic su File> Salva
- Fare clic sul pulsante Salva sulla barra degli strumenti principale.

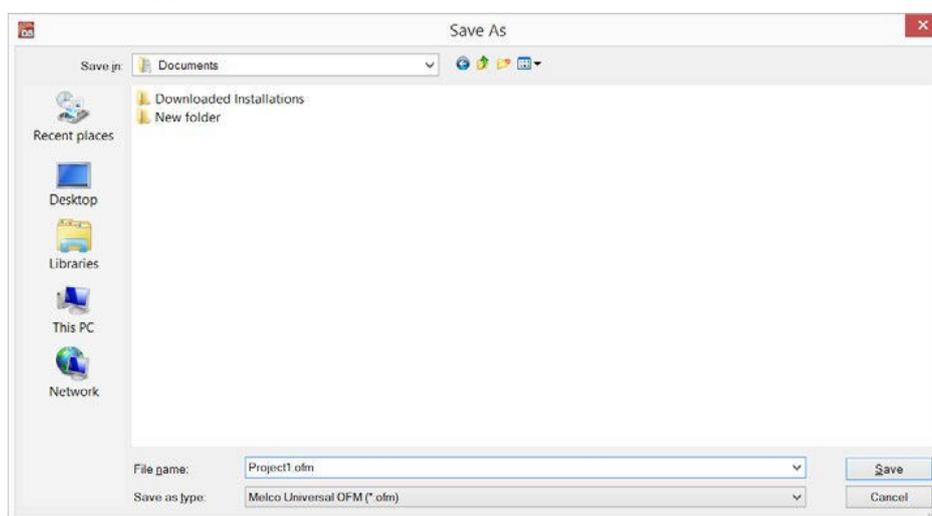


- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + S.

Il salvataggio di un file in questo modo salverà il file con il suo nome attuale, la posizione e il formato.

Salva con nome

È possibile salvare il file con nuove proprietà o nome, selezionando "Salva con nome ...". Per salvare un file utilizzando il comando Salva con nome, fare clic su File> Salva con nome... In questo modo, si aprirà la finestra di salvataggio.



Utilizzando questa finestra di dialogo, è necessario:

1. Specificare la posizione di dove verrà collocato il File da salvare.
 2. Specificare il nome del File.
 3. Specificare il tipo di file, scegliendo l'estensione.
- .ofm sarà il tipo di file che è impostato come valore predefinito se non si sceglie.

melco

Tipi di File ricamo supportati per il salvataggio con nome...

Qui di seguito troverete i tipi di file ricamo che sono supportati nel salvataggio con nome

Estensione	Tipi di File	Come viene aperto
.ofm	Melco Universal OFM	Ricamo sorgente
.cnd	Melco Condensed (v7 e precedenti)	Ricamo (riempimenti)
	Melco Condensed (v9 e successive)	Ricamo (punti manuali)
.exp	Melco Espanso	Espanso
.dst	Tajima	Espanso
.fdr	Barudan FDR	Espanso
.fmc	Barudan FMC	Espanso
.zsk	ZSK	Espanso
.pes	Baby Lock / Bernina / Brother	Espanso
.pec	Baby Lock / Bernina / Brother	Espanso
.sew	Elna / Janome	Espanso
.emd	Elna	Espanso
.jef	Janome	Espanso
.pcs	Pfaff	Espanso
.pcm	Pfaff Macintosh	Espanso
.csd	Poem / Singer Embroidery Unlimited	Espanso
.xxx	Singer	Espanso
.hus	Viking	Espanso
.shv	Viking D1	Espanso
.gnc	Great Notions Condensed	Espanso
.vip	Husqvarna / Viking	Espanso
.dsz	ZSK DSZ	Espanso

File universale OFM

Il formato di file universale OFM consente al file di essere letto da tutte le versioni di DesignShop.

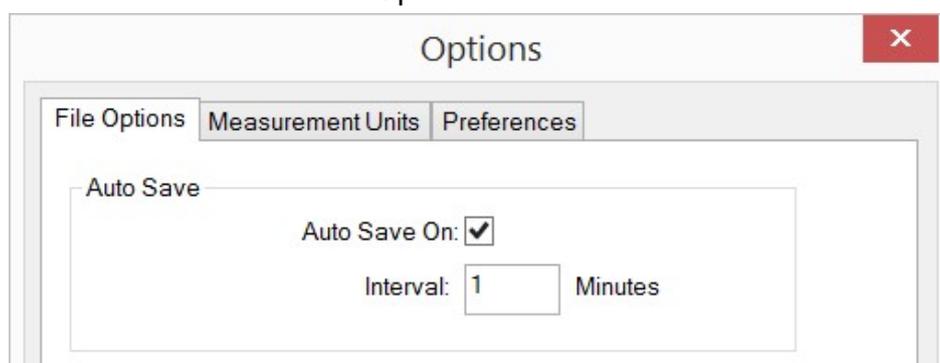
Salvataggio Automatico

Quando si lavora con un file, di solito è una buona regola salvare spesso il lavoro. Si può attivare la funzione di salvataggio automatico all'interno del software. Questa modalità non è lo stessa come cliccare sul pulsante Salva ogni tre minuti.

La funzione di salvataggio automatico crea una versione di backup temporanea del file. Non salva il file con il nome e l'origine. Se nel software si verifica un errore e si è costretti a chiudere, una finestra di recupero si aprirà quando il software verrà aperto di nuovo.

Poiché il file è un backup temporaneo, se usato per il recupero, il file deve essere salvato con un nuovo nome in una nuova posizione permanente.

Per utilizzare la funzione di salvataggio automatico, andare in Strumenti> Opzioni> Opzioni File Tab. Il salvataggio automatico è sotto la scheda Opzioni file.



In questa scheda, è possibile controllare la casella per attivare il salvataggio automatico, così come specificare la frequenza di salvataggio che si desidera.

Creare un Nuovo File

Un nuovo file di ricamo viene creato usando il comando Nuovo. Questo comando è accessibile nei seguente modi:

- Fare clic su File> Nuovo
- Fare clic sul pulsante Nuovo sulla barra degli strumenti principale.



- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + N.

La creazione di un nuovo progetto, crea un progetto vuoto in base alle impostazioni di default in cui lavorare.

Inserire un file

- Il comando Inserire, inserisce un progetto completo da un file ricamo o un file grafico già aperto. Per inserire un file nel progetto già aperto, utilizzare una delle seguenti opzioni:
 - Fare clic su File> Inserire

melco

- Fare clic sul pulsante Inserire sulla barra degli strumenti principale.



Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + Ins.

Il file inserito verrà visualizzato nella scheda di progetto come file disegno.

I tipi di file supportati per l'inserimento sono identici a quando si apre un file.

Caricare un file in macchina

Un file può essere inviato ad una macchina direttamente da DesignShop

Per caricare un file ad una macchina:

1. Vai a File> macchina> Carica disegno.
2. Questo invierà il disegno al software operativo macchina e caricherà il disegno.

Inviare un disegno alla coda di attesa

Per inviare un disegno ad una coda d'attesa:

1. Vai a File> Macchina
2. Selezione tra i seguenti:
 - Coda d'attesa disegno - Questo aggiungerà il disegno alla coda di attesa per la macchina.
 - Coda Disegni aperti - Questo aggiungerà tutti i disegni aperti nel software alla coda di attesa per la macchina.
 - Selezione coda - Questo aggiungerà l'elemento selezionato alla coda di attesa della macchina come un disegno.

Chiudere un File

Un file di ricamo viene chiuso utilizzando il comando Chiudi. Questo comando è accessibile nei seguenti modi:

- Fare clic su File> Chiudi
- Fare clic sul pulsante Chiudi sulla barra dei menu.



Se sono state apportate modifiche dopo l'ultimo salvataggio, vi verrà richiesto il salvataggio aprendo una finestra quando si utilizza il comando di chiusura.

File Grafici Supportati

I tipi di file grafici che possono essere aperti, inseriti, o salvati dipendono dal livello di software.

Estensione	Tipo di File	Tipo Data	DS Lite	DS	DS Pro	DS Pro+
.bmp	Windows Bitmap	Raster		•	•	•
.jpg / .jpeg	Joint Photographic Experts Group	Raster		•	•	•
.tif / .tiff	Tagged Image File Format	Raster		•	•	•
.png	Portable Network Graphics	Raster		•	•	•
.pcx	Personal Computer eXchange	Raster		•	•	•
.eps	Encapsulated PostScript	Composto				•
.emf	Enhanced Meta File	Vettoriale				•
.svg	Scalable Vector Graphics	Vettoriale				•
.svgz	Scalable Vector Graphics	Vettoriale				•

Per aprire o inserire uno dei seguenti formati di file grafici, selezionare "tutti gli elementi grafici" per vedere meglio i file. Se il tipo di file è impostato su "Tutti i file da ricamo", nessuno dei file grafici sarà visibile.

Importa/Esporta opzioni vettoriali

In entrambi le finestre si aprono in Strumenti> Opzioni, si trova il pulsante Opzioni Vettoriali. Cliccando su questo pulsante, si aprono le impostazioni vettoriali di importazione / esportazione.

Importa Opzioni

Per l'importazione, ci sono due opzioni.

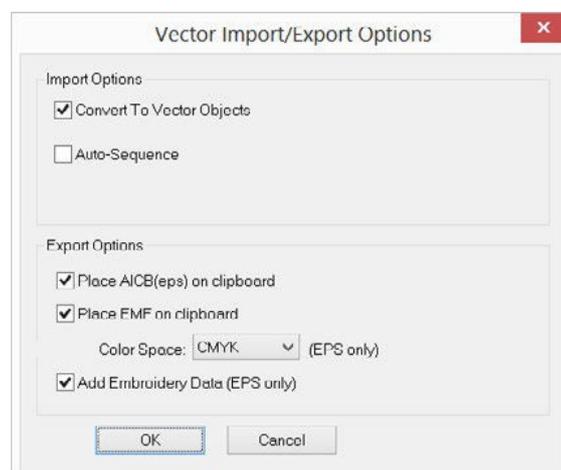
- Converti in oggetti vettoriali

Questa opzione, se selezionata, trasforma i dati in elementi grafici. Tutti i contorni e stratificazione sono riportati nel progetto, ma agli elementi mancano le proprietà del ricamo. Non selezionata, questa opzione porta solo le informazioni grafiche nel progetto come immagine.

- Auto-sequenza

Quando questa opzione è selezionata, l'ordine degli elementi all'interno del file saranno riorganizzati per creare un progetto di ricamo più efficiente.

Se selezionata, apparirà un pulsante Opzioni. Facendo clic sul pulsante Opzioni si apriranno le proprietà dell'auto-sequenza e le opzioni.



melco

Esporta Opzioni

L'esportazione delle opzioni influenzano sia i file vettoriali e la copia da DesignShop ad un altro programma di illustrazione vettoriale. Quando si fa riferimento negli appunti, qui i dati vengono inseriti quando si copia o si utilizza la funzione taglia nel software.

- Posizionare AICB (EPS) sugli appunti

Questa opzione, se selezionata, indica i dati AICB (Adobe Illustrator appunti) che devono essere collocati negli appunti. Dal momento che i programmi di illustrazione vettoriale molti usano questo tipo di dati, spesso è meglio se usato in combinazione con questi tipi di programmi.

- Posizionare EMF sugli appunti

Questa opzione inserisce i dati EMF negli appunti. La maggior parte dei programmi supportano i dati EMF.

- Spazio colore

Questa opzione indica se i dati del colore vengono memorizzati come RGB o CMYK al momento del salvataggio come un file EPS.

i dati RGB vengono salvati come rosso, verde e blu. Lo spettro per questo spazio colore è molto più grande di CMYK.

i dati CMYK vengono salvati come ciano, giallo, magenta, e la chiave (o nero). Questo spazio colore è più limitato della gamma RGB, ma è più accurata per la stampa.

- Aggiungere dati ricamo (EPS)

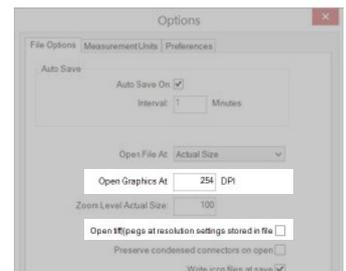
Se selezionata, questa opzione aggiunge oggetti speciali che vengono copiati negli appunti o salvati in EPS. Ciò consente una quantità limitata di informazioni punto per essere mantenuta quando copiati.

Quando si utilizzano funzioni scritte nei programmi di illustrazione vettoriale, è meglio convertire gli oggetti lettering in contorni prima di salvare o copiare. Se gli oggetti scritte non sono convertiti in contorni, le scritte saranno reinterpretate dai DesignShop utilizzando i font disponibili per il software.

Opzioni Grafica Raster

Quando si apre i file raster, si ha la possibilità di aprirli con la risoluzione memorizzata nel file. Questa opzione viene visualizzata come una casella di controllo nella finestra opzioni, da Strumenti> Opzioni.

Inoltre nella scheda opzioni file, è possibile selezionare la risoluzione che si preferisce da aprire o da salvare.



Scansionare e inserire l'immagine in Design Shop

Se lo si desidera, si può scansionare e inserire un'immagine in DesignShop. Questa funzione funziona con qualsiasi tipo di scanner conforme al formato di comunicazione standard di scansione TWAIN. Per attivare la funzione di scansione in DesignShop, è necessario disporre di un adeguato livello di software di uno scanner TWAIN collegato al computer.

TWAIN 32 scanner non sono compatibili con gli scanner TWAIN e non possono essere utilizzati con Design Shop.

Melco non è in grado di fornire supporto tecnico per qualsiasi scanner. L'assistenza tecnica per gli scanner deve essere ottenuto attraverso il produttore o il rivenditore.

Se lo scanner che è collegato al computer non è compatibile con DesignShop, è possibile utilizzare un altro programma e salvare l'immagine come file che DesignShop può utilizzare. Vedere la tabella grafica supportata per ulteriori informazioni.

Selezione scanner

Situato sotto il menu file, la funzione Selezione scanner ha solo bisogno di essere eseguita prima della prima scansione. Non avrete bisogno di tornare a questa funzione se non si aggiunge uno scanner o se si desidera cambiare scanner. Per selezionare lo scanner da utilizzare con DesignShop:

1. Con un nuovo progetto aperto, andare su File> Selezione Scanner.
2. Selezionare lo scanner dalla finestra di dialogo Selezione origine.
 - Se lo scanner non compare nella lista delle fonti, utilizzare il seguente elenco per aiutare a diagnosticare il problema.
 - Per la funzione Selezione scanner per individuare gli scanner compatibili TWAIN disponibili, il software TWAIN fornito con lo scanner deve prima essere installato correttamente e configurato per il sistema.
 - Melco ha scoperto che un errore è il fatto di non aggiungere il percorso per lo scanner autoexec.bat.
 - Consultare il manuale scanner e Guida per l'utente di Microsoft Windows per informazioni su la modifica del file autoexec.bat.
3. Fare clic sul pulsante Selezione per scegliere il scanner e tornare alla finestra DesignShop.
4. Da questo punto in avanti, questa sarà la fonte utilizzata per la funzione di scansione. Questo può essere modificato andando a selezionare di nuovo lo scanner.

Scansionare

DesignShop non si interfaccia direttamente con qualsiasi scanner. Quando è selezionata la funzione di scansione, DesignShop lancia il software dello scanner per eseguire la scansione e riportare l'immagine in DesignShop. Dal momento che questa interfaccia dipende dal software utilizzato con lo scanner, fare riferimento alla documentazione delle operazioni di scansione.

Per eseguire la scansione e inserire l'immagine in DesignShop:

1. Vai al menu file e selezionare scansione.
2. Utilizzare il software per lo scanner per inizializzare la scansione.
3. Quando la scansione è completata, chiudere il software di scansione e l'immagine verrà inserita in DesignShop e visualizzata nella finestra principale.

Con immagini ad alta risoluzione si consumano buone quantità di memoria del computer e possono rallentare i sistemi meno dotati.

Aggiungere Note ad un file

Le note possono essere aggiunte a una file e memorizzate in formato elettronico. Questo può essere un modo conveniente per memorizzare le informazioni su come il disegno è stato digitalizzato, quali tipi di supporto sono stati utilizzati, materiale, aghi e filo che devono essere utilizzati con il disegno, o qualsiasi altra informazione che può essere utile.

Per creare le note, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Visualizza> Design Notes
- Fare clic sul pulsante Note nella barra degli strumenti principale.



Questo lancerà un semplice editor di testo in cui possono essere digitati le note.

Fare clic su OK per chiudere l'editor e mantenere le note. Ricordati di salvare il file, altrimenti andranno perse le note.

Invia File tramite Email

Per inviare il progetto a un'altra persona tramite e-mail,

1. Salvare il file ricamo.
2. Selezionare File> Invia.

Questo lancerà il client di posta elettronica predefinito sul computer (se applicabile) e creare una nuova e-mail con il file ricamo come allegato.

In alternativa, si potrebbe,

1. Salvare il file ricamo.
2. Creare un nuovo messaggio di posta elettronica.
3. Fissare il file come allegato e-mail.

Stampare un File

Stampare un file di ricamo su carta può essere utile per mantenere gli ordini organizzati.

Il comando di stampa è accessibile nei seguenti modi:

- Fare clic su File> Stampa
- Fare clic sul pulsante Stampa sulla barra degli strumenti principale.



- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + P.

Utilizzando il comando di stampa, si apre la finestra di dialogo Stampa.

Da qui è necessario scegliere la stampante dal menu a discesa, nonché le preferenze di stampa. Che cosa del disegno si preferisce stampare? Scegli cosa si desidera stampare.

- Stampare il disegno

Questo stampa il disegno. E' preferibile stampare in modalità 3D, premere il pulsante "Mostra Punti in 3D" prima di iniziare il processo di stampa.

Si avrà bisogno anche di scegliere come si desidera che il disegno venga stampato. Dal menu a discesa accanto all'opzione, è possibile scegliere adatta alla pagina o stampare in dimensioni reali.

- Stampa di sfondo

Se si desidera avere uno sfondo colorato, impostare il colore di sfondo prima di iniziare il processo di stampa e quindi selezionare questa casella.

- Stampa Origine & Stampa griglia

Entrambe le opzioni saranno disattivate a meno che la griglia o l'origine è visibile nella finestra di visualizzazione. Se si desidera stamparle, assicurarsi di attivare le funzioni prima di stampare.

- Stampa di stato / Note

Questo stamperà le informazioni di stato come il conteggio dei punti, sequenza dei colori, ed eventuali note memorizzati nel file.

- Logo Stampa

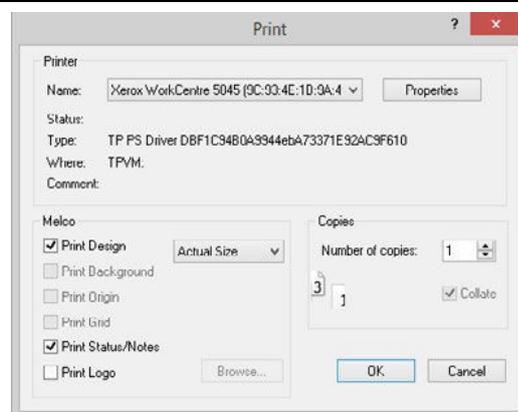
Se si desidera personalizzare la stampa, è possibile includere un file immagine da stampare. Per includere l'immagine, fare clic sul pulsante Sfoglia per individuare il file immagine che si desidera utilizzare. L'immagine viene centrata nella parte superiore della pagina ed è alloggiata 7.2 "x 1.2" dello spazio.

Anteprima di Stampa

Per visualizzare in anteprima quello che sarà stampato, andare su File> Anteprima di stampa. Una anteprima della stampa apparirà nella finestra di visualizzazione.

Impostazioni di Stampa

Andare a File> Impostazioni di stampa permette di accedere a tutte le opzioni di stampa senza stampare.



Tipi di file ricamo

Ci sono due tipi principali di file di ricamo. Quasi tutte le estensioni e tipi di file rientrano in una delle due categorie.

File Ricamo

Il file ricamo è un insieme di punti. Questo li rende più facili da gestire, ridimensionare, e modificare. Quando si lavora con progetti di ricamo, avrete a che fare principalmente sia con un file OFM o un'estensione di file CND. Non tutte le caratteristiche del ricamo funzionano allo stesso modo tra i tipi di file. Di seguito è un elenco delle caratteristiche.

Caratteristiche	CND	OFM
Gli elementi sono forme delineate che contengono le proprietà degli elementi come la densità, lunghezza del punto, e cucire le direzioni.	*	•
Le proprietà dell'elemento possono essere modificate.	*	•
L'elemento può essere modificato.	*	•
Può contenere lettering. Ed è possibile cambiare il tipo di carattere, modificare la scrittura, le dimensioni e altre proprietà.		•
Può contenere note di progettazione.		•
Possono essere memorizzati i colori.		•
Alcune impostazioni della macchina possono essere memorizzate.		•

i file CND salvati in DesignShop V7 e precedenti versioni conterranno le forme ricamo, ma non conterranno le esatte proprietà e posizioni. I file CND in DesignShop V9 e versioni successive conterranno esattamente i punti originali, ma avendo utilizzato nel file il punto manuale.

Ridimensionare un file ricamo

Ridimensionare un file ricamo intero di solito è più efficace che ridimensionare un singolo elemento. Il contorno viene ridimensionato e i punti vengono ricalcolati. Cercate di mantenere la scala entro il 25% del disegno originale per ottenere degli ottimi risultati.

Se gli elementi del disegno sono al limite delle possibilità di ricamo, la riduzione del disegno si tradurrà in rotture filo. Se i punti sono già lunghi quanto il diametro dell'ago, riducendo il disegno si creeranno delle problematiche.

Scheda Progetto

Le informazioni ricamo nella scheda del progetto in genere sono visualizzate come un elenco di elementi. Vedrete elementi come "Colonna 2" o "Riempimento Complesso".



Elaborazione dei Punti Espansi

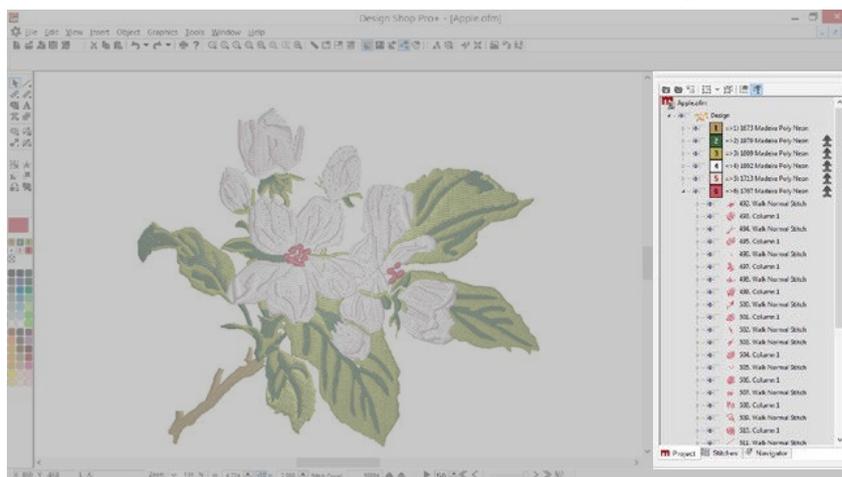
L'elaborazione dei Punti Espansi converte in sostanza i dati del ricamo al fine di mantenere la densità durante il ridimensionamento.

L'elaborazione dei Punti Espansi si trova sotto il menu scala (tasto destro del mouse). Se si seleziona un elemento o gli elementi, fare clic destro e selezionare "Scala", si vedrà la scheda Scala. Nella sezione superiore principale ci sarà l'area per il ridimensionamento del disegno, c'è la casella di controllo elaborazione dei punti espansi. Selezionare questa casella per consentire il trattamento durante il ridimensionamento dei disegni in formato espanso.

Finestra Progetto

Si trova sul lato destro dello schermo, la finestra progetto contiene informazioni non visive sul disegno. All'interno della finestra progetto ci sono tre schede: la scheda di progetto, la scheda punti, e la scheda navigatore.

Queste schede sono accessibili nella parte inferiore della finestra progetto.



La finestra progetto può essere staccata dal lato dello schermo e trasferita ad un altro monitor o schermo. Per fare ciò cliccate e trascinate la barra del titolo della finestra. Una volta staccata, la finestra progetto può essere spostata nella zona desiderata. Facendo doppio clic sulla barra del titolo restituirà la finestra progetto alla posizione originale.

Se la finestra progetto viene chiusa, scegliere **Visualizza > viste di progetto** e selezionare **"Progetto View 1"** per recuperarla.

Scheda Progetto

La scheda progetto contiene un elenco di elementi che si trovano nella progettazione. L'ordine in cui vengono visualizzati questi elementi determina l'ordine in cui viene ricamato.

Gli elementi possono essere selezionati anche dalla scheda di progetto. Selezionando gli elementi nella scheda progetto, è possibile regolare le proprietà di grandi o piccole sezioni di un progetto. Le funzioni della scheda progetto vanno di livello in livello. Se si seleziona un livello, si può influire su tutti i livelli e gli elementi successivi. Questi livelli possono essere compressi o estesi facendo clic sul pulsante espandere o comprimere alla sinistra dei singoli livelli.

Espandi tutto e Comprimi Tutto, i pulsanti sono disponibili nella parte superiore della scheda progetto.

Per navigare attraverso la lista degli elementi della scheda di progetto, è possibile utilizzare la rotellina del mouse o i tasti freccia della Home, Fine, Pag Su e Pagina giù pulsanti, sulla tastiera.

melco

Scheda Livelli Progetto

1. Progetto

La selezione del livello progetto selezionerà tutto quello che c'è all'interno del Progetto in questo modo vi permetterà di selezionare ogni elemento all'interno di quel progetto.

2. Livello Progettazione

Il livello successivo verso il basso è il livello di progettazione. Raramente ma, si può avere più di un disegno in unico progetto. Ciò consente di selezionare un intero progetto lasciando deselezionati altri disegni all'interno del progetto.

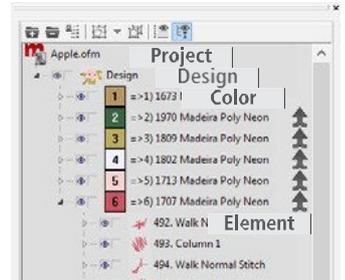
3. Livello di colore

Il livello successivo è il colore. Cliccando su un blocco colore nella finestra del progetto, è possibile selezionare l'intero contenuto di quel blocco colore. Ciò consente di apportare modifiche ad ogni elemento all'interno di quel blocco colore senza influenzare altri elementi.

Questo funziona con blocchi colore. Se lo stesso colore rosso viene utilizzato per tre volte in un progetto, la selezione di un blocco colore rosso interesserà solo uno dei tre blocchi di colore rosso. Non influenzerà ogni elemento rosso in un disegno.

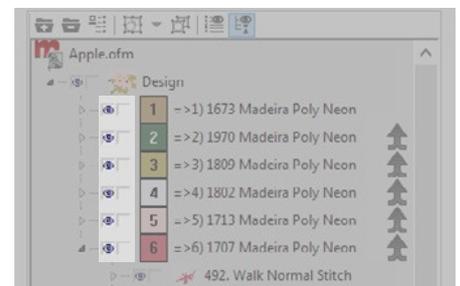
4. Livello Elemento

I singoli elementi possono essere selezionati anche con l'espansione di un livello di colore, si avrà accesso ai singoli elementi. Questi elementi saranno contrassegnati dal tipo di elemento (colonna 2, Riempimento complesso, impuntura, ecc.). I progetti in genere contengono una varietà di tipi di elementi.



Mostra/Nascondi

Sezioni di un progetto possono essere nascoste alla vista, se desiderato. Ciò non cancella gli elementi e se il file viene caricato in macchina, verranno caricati anche quei punti che avete nascosto. La funzione nascondi è utile per quando si va a digitalizzare immagini complesse dove ci sono delle sovrapposizioni di ricamo. A fianco di ogni livello ed elemento, esistono due piccole caselle. La casella di sinistra è il mostra / nascondi. Per visualizzare o nascondere gli elementi, fare clic nella casella Mostra / Nascondi alla sinistra del livello che si desidera visualizzare o nascondere. Se un occhio è nella casella, il livello / elemento sarà visibile. Se la casella è vuota, il livello / elemento sarà nascosto.



melco

Blocca Elementi

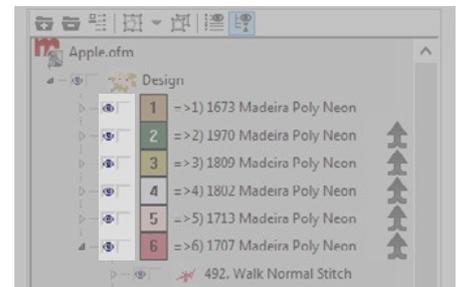
Le sezioni di un progetto possono essere bloccate per evitare la selezione accidentale o lo spostamento. Gli elementi bloccati non si muoveranno o non potranno essere selezionati dalla finestra di visualizzazione. Possono ancora essere selezionati e modificate le proprietà dal punto di vista del progetto.

A fianco ad ogni livello ed elemento, esistono due piccole caselle. La casella a destra è la casella di blocco. Per bloccare o sbloccare gli elementi, fare clic nella casella di blocco a sinistra del livello o elemento che si desidera bloccare. Se un lucchetto è nella casella, il livello / elemento verrà bloccato. Se la casella è vuota, il livello / elemento sarà sbloccato.

Gli elementi possono anche essere bloccati o sbloccati selezionando di elementi e scegliendo Oggetto > Sblocca elemento.

Se il mouse viene passato su un elemento bloccato nella finestra di visualizzazione, apparirà un cursore con il segno del lucchetto.

Questo è solo per indicare che l'elemento selezionato è bloccato e non può essere spostato.



melco

Scheda Funzioni Progetto

Lungo la parte superiore della finestra di progetto si trova una serie di pulsanti che cambia cosa è visibile nella scheda progetto e come i colori ed i gruppi sono.

Espandi / Comprimi tutti i colori

Il pulsante nella prima parte superiore della finestra progetto espande tutti i livelli del progetto visualizzando tutti gli elementi. Il secondo pulsante nella parte superiore della finestra progetto richiude gli elementi e mostra solo il livello colore.



Unione automatica blocchi colore

Il pulsante nella prima parte superiore della finestra progetto è il tasto unione automatica blocchi colore. Il pulsante unione automatica blocchi colore unirà automaticamente eventuali blocchi colore identici. Questo pulsante rimane attivo fino a quando non viene premuto di nuovo.



Gruppo e Separa

Il quarto pulsante nella parte superiore della finestra progetto è il pulsante del gruppo. Questo pulsante consente di raggruppare più elementi selezionati in un gruppo singolo. Se si seleziona un elemento all'interno di un gruppo, tutti gli elementi all'interno di quel gruppo verrebbero selezionati. La freccia a destra del pulsante fornisce un menu a discesa dal quale può essere selezionato qualsiasi gruppo nel disegno.

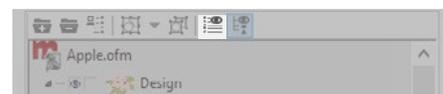
Quando si seleziona un gruppo, può essere separato facendo clic sul pulsante accanto.

Raggruppamento e separazione degli elementi cambia solo il modo di selezione degli elementi. Non cambia l'ordine di ricamo



Mostra descrizione punti

Il sesto pulsante nella parte superiore della finestra progetto è il pulsante mostra descrizione punti. Questo pulsante consente di condividere lo spazio tra la scheda punti con la scheda progetto e avere sia la lista degli elementi e l'elenco punti visibile allo stesso tempo. Può essere meglio avere la vista progetto su un monitor separato quando si utilizza questa funzione.



Lista dei Nodi

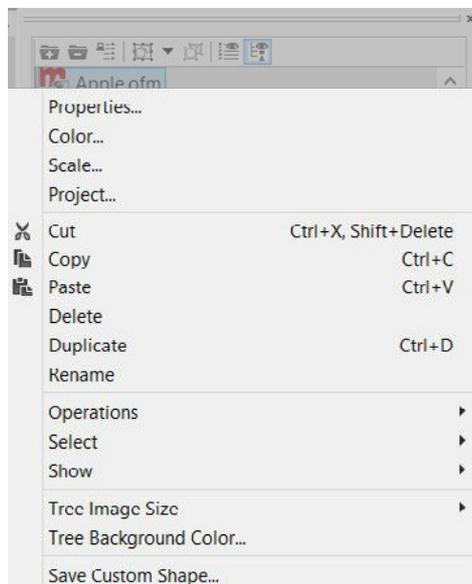
Il settimo pulsante nella parte superiore della finestra progetto è il pulsante lista dei nodi. Questo pulsante consente l'accesso a tutti gli elementi del progetto. Mostra i nodi dell'oggetto che possono essere modificati



melco

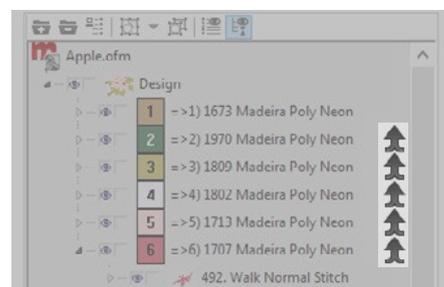
Tasto destro apertura menu

Cliccando col tasto destro all'interno della finestra di progetto, si apre un menu in cui è possibile accedere a diverse funzioni. La maggior parte di queste funzioni sono disponibili dai menu e le barre degli strumenti.



Unire blocchi colore

A destra di ogni blocco di colore c'è l'icona di unione. Cliccando su questa icona si fonderà il blocco colore con quello di sopra di esso. Ciò elimina il comando colore inviato alla macchina e renderà gli elementi dello stesso blocco colore.



Scheda Punti

La seconda scheda nella finestra del progetto è la scheda punti. Questo elenca ogni punto in un disegno. È elencato sotto forma di tabella.

#, X,Y – Numero e Posizione dei punti

Questa colonna elenca prima il numero del punto, la X o posizione orizzontale rispetto all'origine, seguito dalla posizione Y o verticale rispetto all'origine.

All'inizio di un elemento, esso fornirà il tipo di elemento.

rX – Cambiare in X

Questa colonna elenca il Delta o il cambiamento / differenza di X o posizione orizzontale dalla cucitura dell'ago precedente.

rY – Cambiare in Y

Questa colonna elenca il Delta o il cambiamento / differenza di Y oppure in posizione verticale dalla cucitura dell'ago precedente.

L - Lunghezza

Questa colonna elenca la lunghezza del punto o la distanza tra le cuciture dell'ago.

S – Tipo o stato del punto

L'ultima colonna elenca il tipo o lo stato del punto. In esso, può trovare:

- (RO) - Sola lettura - Questi punti sono in grado di essere manipolati. Se si passa alla modalità di modifica del punto espanso, la (RO) se ne va e si sarà in grado di modificare i singoli punti.
- Jmp – Salta punti - Questi sono sezioni dove la macchina si sposterà, senza cucire.
- TI – Lega dentro - Questi sono punti di legatura che sono inseriti all'inizio degli elementi inserendoli tramite la finestra delle proprietà.
- TO – Lega fuori - Questi sono punti di legatura che sono inseriti alla fine degli elementi inserendoli tramite la finestra delle proprietà.

#, X,Y	ΔX	ΔY	L	S
1. (-243,-266)				(RO)
2. (-248,-258)	-5	+8	9.4	(RO)
3. (-239,-272)	+9	-14	16.6	(RO)
4. (-244,-261)	-5	+11	12.1	(RO)
5. (-240,-266)	+4	-5	6.4	(RO)
6. (-241,-272)	-1	-6	6.1	(RO)
7. (-267,-288)	-26	-16	30.5	(RO)
8. (-289,-304)	-22	-16	27.2	(RO)
9. (-312,-321)	-23	-17	28.6	(RO)
10. (-333,-339)	-21	-18	27.7	(RO)
11. (-355,-356)	-22	-17	27.8	(RO)
12. (-376,-374)	-21	-18	27.7	(RO)
13. (-398,-391)	-22	-17	27.8	(RO)
14. (-420,-407)	-22	-16	27.2	(RO)
15. (-442,-424)	-22	-17	27.8	(RO)
16. (-471,-442)	-29	-18	34.1	(RO)
17. (-500,-461)	-29	-19	34.7	(RO)
18. (-489,-444)	+11	+17	20.2	(RO)
19. (-477,-427)	+12	+17	20.8	(RO)
20. (-472,-407)	+5	+20	20.6	(RO)
21. (-484,-401)	-12	+6	13.4	(RO)
22. (-484,-401)	+0	+0	0.0	(RO)
23. (-461,-401)	+23	+0	23.0	(RO)
24. (-484,-404)	-23	-3	23.2	(RO)
25. (-460,-406)	+24	-2	24.1	(RO)

Per navigare attraverso la lista degli elementi della scheda di progetto, è possibile utilizzare la rotellina del mouse o i tasti sulla tastiera.

Utilizzando i tasti freccia si sposterà di un punto alla volta. I tasti freccia mentre si tiene ALT si muoverà dieci punti, ed i tasti freccia tenendo premuto CTRL si sposterà un centinaio di punti.

melco

Scheda Navigatore

La terza scheda della finestra progetto visualizza la finestra di progettazione e visualizzazione in relazione allo spazio di lavoro. Il riquadro rosso rappresenta i confini della finestra.

Spostamento nella finestra principale

Cliccando e trascinando il riquadro rosso, è possibile modificare la posizione della finestra di visualizzazione in relazione alla progettazione.

Ingrandire con il navigatore

Per cambiare il livello di zoom, mentre si è nella scheda del navigatore, tenere premuto CTRL e fare clic e trascinare una finestra di selezione nella scheda del navigatore. Quando si rilascia il del mouse, viene visualizzata una nuova dimensione dell'immagine, e la finestra principale corrisponderà al contenuto di quella selezione.



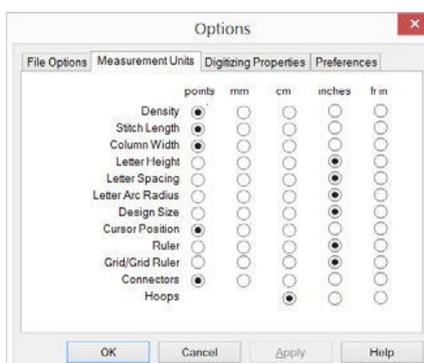
Navigazione nell'area di lavoro

Ci sono molti modi per personalizzare l'area di lavoro e visualizzare i vostri disegni nel modo in cui si preferisce.

Mostrare o nascondere le guide, contorni del telaio, o di alcuni tipi di punti può essere utile quando si modifica o si prepara un disegno per il ricamo. La barra degli strumenti sarà la barra più utilizzata nella finestra di visualizzazione del software. Se non è visibile, scegliere **Visualizza> Barre degli strumenti>** e assicurarsi che ci sia un segno di spunta da "vista".

Unità di misura

Hai la possibilità di modificare le unità di misura nel software per più proprietà. Per accedere a questo, andare in **Strumenti> Opzioni** e selezionare la scheda di unità di misura.



Dalla scheda unità di misura, è possibile selezionare diverse unità di misura per le diverse proprietà. E' comune per le macchine da ricamo e i software di avere alcune proprietà in pollici e altre in punti.

	Punto	mm	cm	Inch	French Inch (Pouce)
1 Punto=	1	0.1	0.01	0.003937	0.0036941
1 mm =	10	1	0.1	0.03937	0.0369412
1 cm =	100	10	1	0.3937	0.3694126
1 Inch =	254	25.4	2.54	1	0.9380863
1 Pouce =	270.7	27.07	2.707	1.066	1

Table for Measurement Conversion

Righello

Lo strumento righello può essere utilizzato per misurare qualsiasi cosa nella finestra di visualizzazione e leggere la lunghezza effettiva. Per utilizzare lo strumento righello:



1. Selezionare dalla barra degli strumenti.
2. Fare clic e trascinare l'oggetto da misurare nella finestra di visualizzazione.
3. La lunghezza sarà visualizzata accanto al righello

Visualizzazione Telaio (Limiti)

La visualizzazione dei limiti telaio è un ottimo modo per evitare fuoriuscite del ricamo dal limite telaio quando si andrà alla macchina per iniziare a ricamare. Esso consente di fare in modo che tutto ciò che si pensa che sarà all'interno del telaio in realtà lo sarà.

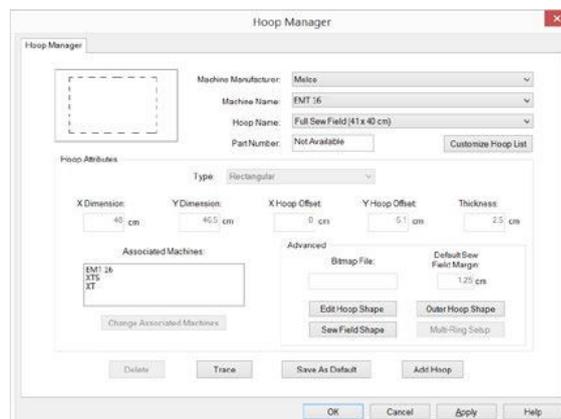
Selezione della misura del telaio

Per selezionare il telaio:

1. Fare clic sull'icona di visualizzazione telaio.



2. Si aprirà la finestra manager telaio.
3. I valori di default sono impostati per supportare macchine Melco. Assicurarsi che la Macchina Produttore e Nome computer siano impostati in modo appropriato.



Nota: La XTS e XT sono elencati come macchine associate sotto la EMT 16 . I telai utilizzati sulla XT e XTS sono elencati sotto la EMT.

4. Selezionare il nome del telaio / dimensione dal menu a discesa Nome telaio.
5. Fare clic su OK.

Immagine del telaio selezionato

Visualizzare il telaio selezionato in uno dei seguenti modi:

- Fare clic sull'icona del l'immagine telaio sulla barra degli strumenti.



- Vai a Vista> Visualizza telaio

Per nascondere il cerchio, eseguire una delle operazioni sopra una seconda volta.

Questo mostrerà il telaio selezionato sullo schermo. La linea continua rappresenta il telaio fisico. La linea tratteggiata rappresenta il limite telaio. Questo è il limite più vicino alla macchina dove si può ricamare senza rischio di urto con il telaio.



Origine

L'origine è in genere visualizzata come centro dell'area di lavoro. Le coordinate di default sono (0,0) e le linee visualizzate incrociando in orizzontale e verticale creano il centro.

Visualizzare l'origine effettuando una delle seguenti operazioni:

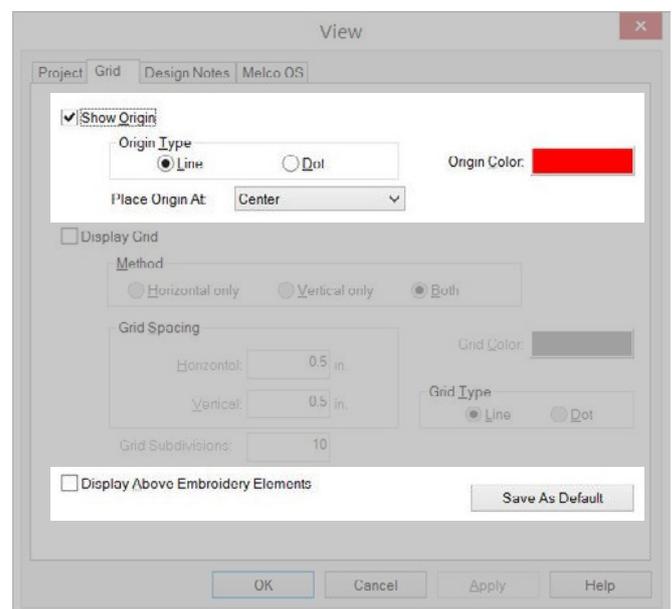
- Fare clic sull'icona origine sulla barra degli strumenti.
- Vai a Vista > Origine del Disegno
- Per nascondere l'origine, effettuare una delle sopra una seconda volta.



Proprietà Origine

Per accedere alle proprietà e alle impostazioni predefinite per questo strumento, fare clic destro sull'icona. Si aprirà la scheda di rete e le proprietà dell'origine.

- Mostra Origine – Mostra origine è la casella di controllo che mostra o nasconde l'origine.
- Tipo di Origine - Il tipo di origine visualizza l'origine sia come una linea continua o tratteggiata con punti che cadono lungo le suddivisioni della griglia.
- Origine Colore – Origine colore consente di selezionare il colore in cui viene visualizzata l'origine. Fare clic sul campione di colore per cambiare.
- Imposta l'origine a - Questo menu a discesa consente di scegliere dove l'origine deve essere visualizzata.
- Centro - visualizza l'origine alle coordinate (0,0).
- Primo punto - visualizza l'origine alle coordinate del primo punto del disegno.
- Visualizza reticolo sopra il ricamo - Questa casella di controllo riguarda sia l'origine e la griglia.
- Salva come Standard - Consente di salvare le impostazioni correnti come valori predefiniti per il software.



Griglia

La griglia può essere utilizzata per aiutare gli elementi ad essere allineati o distanziati in un disegno. Poiché i livelli di zoom possono minimizzare il senso di scala, la visualizzazione di una griglia può aiutare a mantenere il rapporto delle dimensioni degli elementi alla dimensione effettiva.

Visualizzare la griglia effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sull'icona griglia sulla barra degli strumenti.



- Vai a Vista > visualizza reticolo
- Per nascondere la griglia, effettuare una delle sopra una seconda volta.

Proprietà Griglia

Per accedere alle proprietà e alle impostazioni per questo strumento, fare clic tasto destro sull'icona.

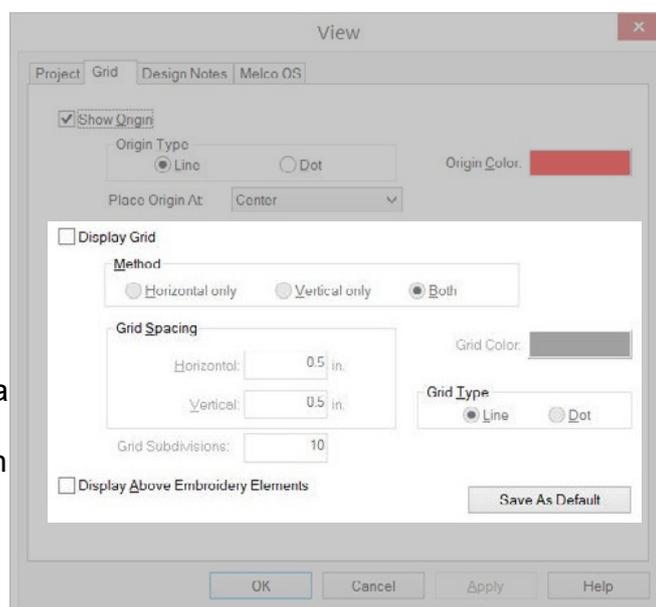
Si aprirà la scheda di rete e le proprietà di origine.

- Mostra Griglia - Mostra griglia è la casella di controllo che mostra o nasconde la griglia.
- Metodo - Il metodo offre la scelta di quali linee vengono visualizzate nella griglia.
- solo orizzontali
- solo verticali
- Entrambi (orizzontali e verticali)
- Reticolo Distanziato - La spaziatura della griglia può essere regolata qui. Inserisci la tua spaziatura desiderata per le principali linee della griglia in queste caselle. La distanza orizzontale e verticale può essere regolata in modo indipendente. L'unità di misura può essere cambiata andando in Strumenti > Opzioni > scheda unità di misura.
- Suddivisioni griglia - imposta il numero delle suddivisioni che si preferisce tra le principali linee della griglia.
- Colore Griglia - il colore della griglia permette di selezionare il colore in cui viene visualizzata la griglia. Fare clic sul campione di colore per cambiarlo.
- Tipo Griglia - Il tipo di griglia visualizza la griglia sia come una linea continua o tratteggiata con punti che cadono lungo le suddivisioni della griglia.
- Visualizza reticolo sopra il ricamo - Questa casella di controllo riguarda sia l'origine e sia la griglia.
- Salva come Standard - Consente di salvare le impostazioni correnti come valori predefiniti del software.

Agganciare la modalità griglia

Agganciare alla griglia la digitalizzazione può essere utile. La griglia deve solo essere distanziata nel modo in cui si preferisce. Non ha bisogno di essere visibile basta utilizzare Aggancia alla griglia. Quando Aggancia alla griglia è attivata, i punti di ingresso creati durante la digitalizzazione saranno il più vicino punto di intersezione della griglia.

- Per consentire Blocca sulla griglia, scegliere Vista > Aggancia alla griglia. Un segno di spunta verrà visualizzato se è abilitato. Ripetendo il processo disattivate la funzione.



Mostra Punti in 3D

La visualizzazione dei punti nella finestra di visualizzazione in 3D è un modo semplice per vedere rapidamente la stratificazione del filo e la tipologia.

Mostra Punti in 3D rende i punti come se fossero dimensionali, invece di essere piatti e delle linee sottili. Può essere usato per dare un' approssimazione di quello che verrà ricamato.

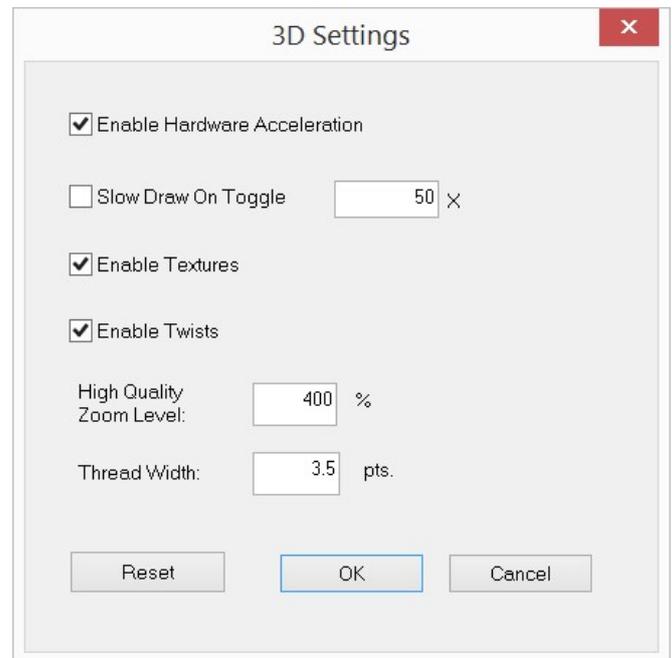
Abilita 3D facendo clic sul Mostra Punti in 3D sulla barra degli strumenti. Per mostrare i punti come linee sottili, fare clic sull'icona una seconda volta.



Settaggi 3D

Per accedere alle impostazioni di default per questo strumento, fare clic destro sull'icona. Si aprirà la finestra Settaggi 3D.

- attivare l'accelerazione hardware - Questa opzione consente l'unità di elaborazione della scheda grafica del computer di aiutare notevolmente nella creazione della grafica al contrario
- Disegna il disegno in modo lento - Quando abilitata, questa opzione disegna il disegno del ricamo lentamente come se fosse ricamato cucito quando il pulsante 3D viene cliccato..
- Attivare strutture - Questa opzione rende il filo un po' più visibile quando reso in 3D. Senza questa opzione abilitata, il filo appare completamente liscio e arrotondato senza nessun effetto.
- Attivare giri - Questa opzione rende il filo un aspetto ritorto, lo scopo di imitare la torsione fisica del filo. Questa opzione è visibile solo al "livello di qualità dello zoom Alto"
- Livello Zoom di alto valore - Consente di impostare il livello di zoom che viene eseguito
- Larghezza - Questa impostazione determina l'ampiezza del filo che è raffigurato con il 3D.
- Reset - Questo ripristina le impostazioni 3D ai valori di Fabbrica.



Se i punti vengono mostrati in 3D, saranno stampati nello stesso modo. Se il rendering 3D è spento, essi verranno stampati come linee sottili.

Mostra/Nascondi Grafica

Se un grafico è utilizzato in un progetto di ricamo, è tipicamente utilizzato come punto di partenza per la digitalizzazione. Spesso è utile nascondere il grafico per vedere solo i punti e poi mostrarla di nuovo per continuare la digitalizzazione o la modifica.

Se non esiste file grafici nel progetto, questa icona verrà visualizzata in grigio.

Per visualizzare o nascondere l'immagine, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla Mostra/Nascondi grafica sulla barra degli strumenti.



- Utilizzare la casella Mostra/Nascondi alla sinistra del file grafico nella finestra del progetto.

Mostra/Nascondi Punti

A volte è utile per nascondere e mostrare punti o gruppi di punti all'interno di un progetto di ricamo. Ciò consente di vedere più facilmente quello che si è creato e come sarà ricamato.

Per visualizzare o nascondere i punti, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sull'icona Mostra/Nascondi punti sulla barra degli strumenti.



- Utilizzare la casella Mostra/Nascondi alla sinistra del disegno, colore, o elemento nella finestra del progetto.

- Vai a Vista> Mostra selezionati, Nascondi selezionati, Nascondi non selezionati, o mostrare tutti

Mostra Connettori

I connettori presentano i fili tagliati e i fili non tagliati. Quando è abilitata, i connettori tra gli elementi rimanenti saranno mostrati. Quando disattivato, verranno mostrate solo le parti contenute negli elementi.

Per visualizzare o nascondere i connettori, fare clic sull'icona connettori sulla barra degli strumenti.



Mostra Punti Espansi

Disponibile solo quando gli elementi del punto sono selezionati, questa opzione visualizza ogni affondo dell'ago come un piccolo segno più (+). Esso è destinato a dimostrare, non modificare, dove sono gli affondi degli aghi.

Per visualizzare o nascondere i punti espansi, fare clic sull' icona sulla barra degli strumenti dopo aver selezionato l'oggetto.



Funzioni Zoom

Cambiare il livello di zoom su un disegno aiuta vedere meglio cosa si sta facendo durante la modifica o la digitalizzazione. Ci sono diverse funzioni zoom nel software.

Strumenti Zoom

Sulla barra della vista, vi è una serie di strumenti di zoom. Questi strumenti sono disponibili nel menu Vista.

- **Zoom Ricamo** - Lo strumento di zoom ricamo consente di fare clic e di creare una selezione. Quando il pulsante del mouse viene rilasciato, il livello di zoom cambierà nella finestra di visualizzazione con il contenuto della selezione effettuata.

Per utilizzare lo zoom ricamo, fate clic sullo strumento nella barra della vista. Poi con lo strumento, fate clic e create una selezione all'interno della finestra di visualizzazione.



- **Aumentare Zoom Ricamo** - Lo aumentare zoom ricamo aumenta il livello di zoom di circa il 150% del livello di zoom corrente con ogni clic.



- **Ridurre Zoom Ricamo** - Lo ridurre zoom ricamo diminuisce il livello di zoom di circa il 67% del livello di zoom corrente con ogni clic.



- **Grandezza Naturale** – La grandezza naturale imposta il livello di zoom al 100%.



- **Adattare Finestra** – Adattare Finestra imposta il livello di zoom ad esso / finché il progetto all'interno della finestra di visualizzazione sia al più alto livello di zoom possibile.



- **Adattare selezione** – Adattare Selezione imposta il livello di zoom ad esso / finché l'elemento selezionato all'interno della finestra di visualizzazione sia al più alto livello di zoom possibile. Questo pulsante è grigio se non è stato selezionato nessun elemento.



- **Centrare Selezione** – Centrare Selezione non altera il livello di zoom. Si sposta la finestra di visualizzazione per centrarsi sull'elemento selezionato. Questo pulsante è grigio se non è stato selezionato nessun elemento.



- **Zoom Precedente** – Zoom Precedente imposta il livello di zoom fino all'ultimo livello di zoom utilizzato nel progetto corrente.



Barra dello Zoom

La barra dello zoom indica il livello di zoom, così come la posizione X / Y del cursore. Sarà anche visualizzata la lunghezza e l'angolo tra i punti di ingresso dell'elemento.

X: 869 Y: -458 L: A: Zoom: 134 %

- Livello Zoom - Il livello di zoom può essere modificato selezionando un nuovo livello dal menu a discesa o digitando un livello desiderato all'interno della casella e premendo il tasto Invio.

X: 869 Y: -458 L: A: Zoom: 134 %

- X / Y Posizione - In questo campo, viene visualizzata la posizione X / Y del cursore. Quando il cursore si sposta intorno alla finestra di visualizzazione, questi valori cambieranno.

X: 869 Y: -458 L: A: Zoom: 134 %

- Lunghezza e Angolo - Come l'elemento verrà digitalizzato, questo campo visualizzerà la lunghezza e l'angolo dal punto di ingresso precedente.

X: 869 Y: -458 L: A: Zoom: 134 %

Funzioni del Mouse Zoomare/Scorrere

Spesso può essere più utile utilizzare il mouse e la rotellina di scorrimento, piuttosto che le barre degli strumenti per scorrere e zoomare. Utilizzando la rotella di scorrimento del mouse e la tastiera, possono essere utilizzate varie funzioni

Funzione	Azione	Comando Tast.
Scorrere Verticalmente	scorrere rotella del mouse	None
Scorrere Orizzontalmente	scorrere rotella del mouse	+ CTRL
Zoom a/da centro del video	scorrere rotella del mouse	+ ALT
Zoom a/da Cursore	scorrere rotella del mouse	+ Shift

Manipolazione degli elementi

Quando si lavora in un progetto, è normale selezionare uno o più elementi e la necessità di ruotarli, dimensionarli o spostarli in una nuova posizione o ordine all'interno del progetto.

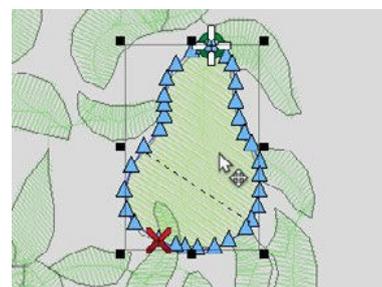
Selezionando gli elementi di ricamo

Gli elementi possono essere selezionati sia nella finestra di visualizzazione o nella finestra del progetto. Gli elementi selezionati vengono visualizzati con un colore più intenso.

Selezionare un elemento di ricamo nella finestra principale

Per selezionare un elemento, cliccare con il tasto sinistro del mouse sull'elemento desiderato. Quando si seleziona un elemento, verrà visualizzata la casella di ridimensionamento / di modifica intorno ad esso. Questa selezione ha dei quadrati neri in ciascun angolo e al centro di ciascun lato.

Quando un singolo elemento è selezionato in modalità di modifica verranno visualizzati anche i punti di ingresso, di entrata e di uscita dell'elemento.



Selezionare elementi di ricamo multipli nella finestra principale

È possibile selezionare più elementi nella finestra di visualizzazione con uno dei seguenti metodi.

- Fare clic e trascinare una selezione - Con il tasto sinistro del mouse, fare clic e trascinare una selezione attorno agli elementi che si desidera selezionare.
- Strumento di selezione del punto personalizzato - Lo strumento di selezione del punto personalizzato si trova sulla barra degli strumenti. Una volta selezionato, il cursore cambia l'icona. Utilizzare lo strumento per fare clic e trascinare una linea intorno agli elementi che si desidera selezionare. La forma creata può essere di qualsiasi forma. Quando la linea è quasi chiusa e racchiude gli elementi che si desidera selezionare, premere il tasto Invio. Questo completerà la forma e selezionerà gli elementi racchiusi.
- Ctrl + clic - Tenendo premuto il tasto CTRL e si seleziona gli elementi con il clic tasto sinistro del mouse, potremo selezionare più elementi. Quando più elementi sono selezionati in modalità di modifica, la casella di modifica delle dimensioni viene visualizzata attorno a tutti gli elementi selezionati.



melco

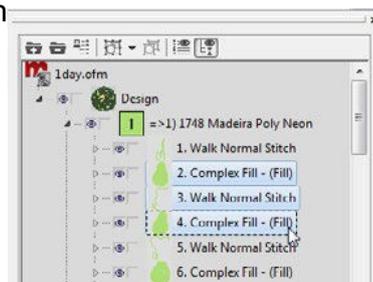
Selezionare un elemento di ricamo nella finestra di progetto

I singoli elementi nella finestra progetto si selezionano facendo clic sull'elemento (anteprima, il numero o il nome). L'elemento selezionato verrà evidenziato nella finestra del progetto e visualizzato con una casella di ridimensionamento / modifica nella finestra di visualizzazione.

Selezionare più elementi di ricamo nella finestra progetto

Possono essere selezionati elementi multipli nella finestra del progetto con i seguenti metodi.

- Ctrl + click - selezionare gli elementi non consecutivi - Fare clic su un singolo elemento. Tenere premuto CTRL e fare clic su qualsiasi altro elemento che si desidera selezionare. Questo selezionerà solo gli elementi cliccati.
- Shift + Click – Selezionare gli elementi consecutivi - Clicca su un unico elemento. Tenere premuto CTRL e fare clic su un altro elemento. Questo selezionerà questi due elementi e tutti gli elementi in mezzo.
- Selezionare stesso tipo - tasto destro del mouse su un elemento selezionato e scegliere Seleziona> Seleziona stesso tipo dal menu a tendina. Ciò seleziona tutti questi tipi di elementi all'interno di un progetto. Questo è anche disponibile nel menu Modifica.
- Selezionare intero progetto - tasto destro del mouse su un elemento selezionato e scegliere Seleziona> Seleziona intero progetto dal menu a tendina. Questo selezionerà l'intero disegno di cui tale elemento è una parte. Questo è anche disponibile nel menu Modifica.
- Seleziona tutto - tasto destro del mouse su un elemento selezionato e scegliere Seleziona> Seleziona tutto dal menu a tendina. Questo selezionerà l'intero progetto. Questo è anche disponibile nel menu Modifica.



Altri Metodi di Selezione

I seguenti metodi di selezione rientrano nella finestra di visualizzazione e vista del progetto.

- Selezionare l'intero progetto - Fare clic sul pulsante Seleziona progetto intero sulla barra degli strumenti per selezionare l'intero progetto.
- Selezionare Colore- tasto destro del mouse su un colore attivo e scegliere Seleziona colore per selezionare ogni blocco di quel colore in un progetto.
- Deseleziona tutto - tasto destro del mouse su un elemento selezionato e scegliere Seleziona> Deseleziona tutto dal menu a tendina. Ciò deselecterà tutti gli elementi selezionati. Questo è anche disponibile nel menu Modifica.



Selezionare Elementi Espansi

Gli elementi espansi possono essere selezionati utilizzando gli stessi metodi degli elementi ricamo. La differenza principale è che gli elementi espansi sono generalmente separati solo da un blocco assetto o colore. Ciò significa che in genere saranno selezionate grandi sezioni di punti.

Sequenza Ricamo

L'ordine in cui gli elementi vengono visualizzati nella finestra del progetto è l'ordine in cui verranno ricamati. Questo è utile tenerlo a mente quando si determina il modo in cui si ricama un elemento sopra l'altro.

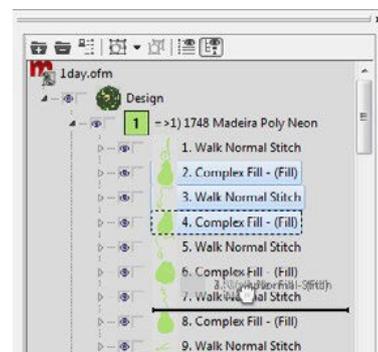
Per modificare la sequenza degli elementi, utilizzare uno dei seguenti metodi.

- selezionare e trascinare

1. Selezionare gli elementi desiderati
2. Trascinarli in alto o in basso nella lista degli elementi nella posizione desiderata. Quando si trascina, guardare la linea di inserimento che indica dove gli elementi verranno reinseriti nella lista.

- Taglia e Incolla (vedere Funzioni di base)

1. Selezionare gli elementi desiderati.
2. Tagliarli.
3. Selezionare l'elemento dove si desidera che vengano visualizzati gli elementi tagliati.
4. Incollare gli elementi della lista.



Attenzione! Cambiare l'ordine di un disegno altererà l'esecuzione dei punti. Questo può rivelare punti precedentemente nascosti o creare ricami non ottimali.

Funzioni Base

Le funzioni base di molti programmi sono in grado di tagliare, copiare e incollare. Queste funzioni riducono i tempi di lavoro all'utente. Molte di queste funzioni di base sono illustrate di seguito.

Taglia

Il comando Taglia rimuove l'elemento selezionato dal progetto e lo inserisce negli appunti del computer. Dagli appunti, questi elementi possono essere aggiunti nel progetto in seguito.

Se un altro elemento è collocato negli appunti, il nuovo elemento andrà a sostituire l'originale e l'elemento originale verrà perso.

Per utilizzare il comando di taglio, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica > Taglia.
- Fare clic sull'icona Taglia sulla barra degli strumenti principale.



- Pulsante destro del mouse sull'elemento selezionato e selezionare Taglia dal menu a tendina.
- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + X.

Copia

Il comando Copia creerà una copia dell'elemento selezionato negli appunti. A differenza del comando di taglio, non rimuoverà gli elementi del progetto.

Dagli appunti, questi elementi possono essere incollati in seguito nel progetto.

-
- Se un altro elemento è collocato negli appunti, il nuovo elemento sostituirà la copia originale.
-

Per utilizzare il comando copia, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica > Copia.
- Fare clic sull'icona Copia sulla barra degli strumenti principale.



- Pulsante destro del mouse sull'elemento selezionato e selezionare Copia dal menu a tendina.
- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + C.

Incolla

Il comando Incolla colloca una copia dell'elemento dagli appunti nel progetto. A differenza di alcuni programmi di grafica, il nuovo elemento non sarà spostato rispetto all'originale. Le posizioni esatte dei punti di ingresso o penetrazioni aghi saranno mantenuti.

- Quando si incolla dagli appunti, la X / Y di posizione è impostato, ma è necessario considerare dove / quando nella sequenza ricamo si preferisce incollare il nuovo elemento. L'elemento incollato sarà inserito nel progetto.

Per utilizzare il comando Incolla, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica > Incolla.
- Fare clic sull'icona Incolla sulla barra degli strumenti principale.



- Fare clic su un elemento selezionato e selezionare Incolla dal menu a tendina.
- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + V.

Taglia, Copia e Incolla tra i Programmi

I comandi taglia, copia e incolla possono essere utilizzati a volte tra DesignShop e altri programmi. Alcuni programmi di illustrazione possono utilizzare i dati ricamo come forme vettoriali, pur mantenendo alcune informazioni di punto in sottofondo. Ciò consente di modificare le forme in un programma e incollare di nuovo in DesignShop mantenendo alcune informazioni del punto.

melco

Con alcuni file, aprendo il file possono crearsi dei problemi, ma copiando il file dal programma sorgente e incollandolo in un progetto DesignShop possono non crearsi problemi. Se si tenta di copiare il testo da un programma di grafica e di mantenere l'aspetto esatto dell'alfabeto, è meglio convertire il testo in contorni nel programma di grafica prima di copiarli negli appunti e incollandoli in DesignShop.

Duplicare

Il comando Duplicare essenzialmente copia e incolla l'elemento selezionato in un unico comando. Il nuovo elemento viene inserito direttamente al posto dell'elemento selezionato.

Per utilizzare il comando duplicare, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica> Duplica.
- Pulsante destro del mouse sull'elemento selezionato e scegliere Duplica dal menu a tendina.
- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + D.

Cancellare

La funzione Cancellare rimuove l'elemento selezionato dal progetto. Per utilizzare il comando cancellare, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica> Cancellare.
- Pulsante destro del mouse sull'elemento selezionato e selezionare Cancellare dal menu di scelta rapida.
- Utilizzare il tasto Canc sulla tastiera.

Disfare

Il comando Disfare è usato per annullare determinate azioni. Ad esempio, se accidentalmente si cancella un elemento e si vuole tornare indietro, utilizzare il comando Disfare.

Accanto al comando Disfare sulla barra degli strumenti principale è un menu a discesa. Questo menu presenta una cronologia delle azioni. Utilizzando questa cronologia, è possibile selezionare l'azione alla quale si desidera tornare.

Le azioni possono essere annullate solo in ordine inverso di come sono state eseguite. Per utilizzare il comando Disfare, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica> Disfare.
- Fare clic sull'icona Disfare nella barra degli strumenti principale o selezionare dal menu a discesa accanto ad essa.



- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + Z.

Rifare

Il comando Rifare viene utilizzato per ripetere le azioni recenti che sono state annullate con il comando disfare. Per esempio, se si è cliccato accidentalmente sul comando disfare e si vuole invertire il comando, utilizzare il comando Rifare.

Accanto al comando Rifare sulla barra degli strumenti principale è un menu a discesa. Questo menu presenta una cronologia delle azioni recentemente annullate. Utilizzando questa cronologia, è possibile selezionare l'azione alla quale si desidera tornare.

Le azioni possono essere rifatte solo in ordine inverso rispetto all'ordine che sono stati annullati. Per utilizzare il comando rifare, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica> Rifare.
- Fare clic sull'icona Rifare nella barra degli strumenti principale o selezionare dal menu a discesa accanto ad essa.



- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + Y.

Trovare

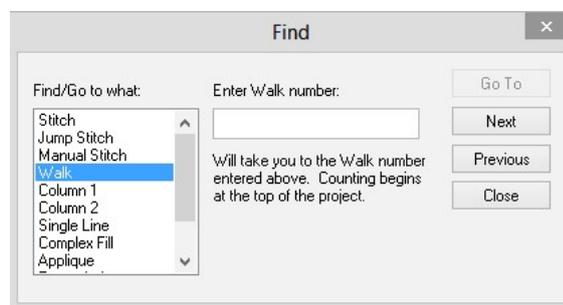
Il comando Trovare consente di spostarsi attraverso un disegno selezionando la prossima, precedente o specifico tipo di elemento. Si metterà in evidenza l'elemento selezionato sia nella finestra di visualizzazione e nella vista del progetto.

Per utilizzare il comando Trovare, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Vai a Modifica> Trova ...
- Utilizzare la combinazione di tasti CTRL + F.

Trovare un elemento, selezionare il tipo desiderato di elemento dalla lista a sinistra. Quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Avanti per trovare l'elemento successivo del tipo scelto nella sequenza ricamo.
- Fare clic sul pulsante Indietro per trovare l'elemento precedente del tipo scelto nella sequenza ricamo.
- Inserire un numero nella casella e fare clic sul pulsante Vai a.



Centrare il Disegno

Per centrare il Disegno (0,0) o con l'origine, cliccare sul pulsante Centra Disegno sulla barra degli oggetti. Ciò centererà l'intero progetto in orizzontale e in verticale



Muovere gli elementi di un disegno

Il software consente di spostare gli elementi selezionati in diversi modi. Per spostare o allineare degli elementi ad altri elementi all'interno di un progetto.

Muovere gli elementi trascinandoli

Uno dei modi più semplici per spostare un elemento è fare clic sull'elemento e trascinarlo nella posizione che si desidera. Cliccare e trascinare è una funzione di molti programmi ed è una funzione molto utile.

Muovere Orizzontalmente o Verticalmente

Se si desidera trascinare un elemento e bloccarlo ad un asse orizzontale o verticale, tenere premuto il tasto ALT mentre si trascina. Ciò permetterà di muoversi solo orizzontalmente o verticalmente, ma non entrambe.

Muovere un elemento con i tasti freccia

Se si preferisce più precisione negli spostamenti degli elementi, è possibile utilizzare i tasti freccia sulla tastiera per spostare gli elementi del disegno. Per utilizzare i tasti freccia,

1. Selezionare l'elemento desiderato.
2. Spostare il cursore nella finestra di visualizzazione per far sì che la finestra sia l'elemento attivo.
3. Utilizzare i seguenti comandi per spostare l'elemento.

Comandi	Movimento
Shift + Freccia	1 punto
Shift + ALT + Freccia	10 punti o 1 mm
Shift + CTRL + Freccia	100 punti o 1 cm

Muovere l'elemento tramite il menu

È inoltre possibile spostare gli elementi utilizzando il menu del tasto destro. Basta fare clic destro sull'elemento selezionato e scegliere "Scala". Si aprirà una scheda scala.

Inserire il valore che si desidera nelle caselle X e Y. I numeri positivi spostano il elemento verso l'alto o destra. I numeri negativi spostano l'elemento verso il basso o verso sinistra. Fare clic su Applica per confermare il cambiamento.

Ridimensionare gli Elementi

La possibilità di ridimensionare gli elementi è una delle funzioni base in DesignShop. Tuttavia, bisogna prendere in considerazione i limiti fisici del ricamo. Assicurarsi che quando si ridimensiona un disegno di tenere presente la finezza dell'ago e del filo che si utilizza.

Per ridimensionare gli elementi, è necessario prima selezionarli. Una volta selezionati, verrà visualizzata una finestra di ridimensionamento / modifica di tutto l'elemento.

Ridimensionare Graficamente

Un elemento può essere ridimensionato cliccando e trascinando su una dei quadrati negli angoli o ai lati della finestra di selezione. L'aggiunta di un comando mentre si trascina l'elemento può alterare la scala dell'elemento.

Mouse e Comandi	Movimenti di scala
Fare Click e trascinare l'angolo	Dimensionamento X e Y
Fare Click e trascinare sopra o sotto Handle	Dimensionamento solo orizzontale (Y)
Fare Click e trascinare lateralmente	Dimensionamento solo orizzontale (X)
Fare Click e trascinare il nodo + ALT	Dimensionamento dal centro
Fare Click e trascinare il nodo + Shift	Dimensionamento Proporzionale
Fare Click e trascinare + ALT + Shift	Dimensionamento Proporzionale dal centro

Ridimensionare ad una specifica scala

Un elemento selezionato può essere ridimensionato a una dimensione specifica digitando le dimensioni desiderate nella barra di scala con l'elemento selezionato.



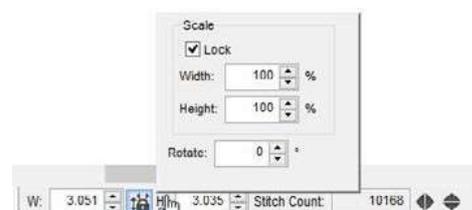
Quando l'elemento è selezionato, la dimensione di tale elemento viene visualizzata nella barra di scala. È possibile ridimensionare gli elementi con una delle seguenti opzioni:

- Digitare un nuovo valore nella casella dell'altezza o della larghezza e premere Invio per applicare.
- Utilizzare i pulsanti freccia a lato della casella per modificare le dimensioni.
- Fare clic in entrambi le caselle e scorrere la rotellina del mouse per cambiare la dimensione.

Ridimensionare in Percentuale

Se si preferisce ridimensionare in percentuale, selezionare l'elemento desiderato e fare clic su entrambi H o L nella barra di scala. Si aprirà una finestra pop-up da cui è possibile ridimensionare in percentuale.

Digitare la percentuale desiderata nella casella e premere il tasto Invio per applicare la modifica.



Ridimensionare Proporzionalmente

Insieme ai comandi principali, c'è il comando per ridimensionare l'elemento in modo proporzionale, è possibile quando si utilizza la dimensione o la percentuale specifica.



Tra la larghezza e l'altezza sulla barra di scala c'è il pulsante Mantieni proporzioni. Assicurarsi che questo tasto sia attivo quando si va ad ridimensionare l'elemento. Questa stessa funzione è rappresentata dalla casella di controllo nella finestra pop-up percentuale.

melco

Ridimensionare tramite il menu

È anche possibile ridimensionare gli elementi utilizzando il menu. Basta fare clic con il tasto destro sull'elemento selezionato e scegliere "Scala". Si aprirà una scheda scala in cui ci sono molte tecniche di ridimensionamento come qui sopra elencate.

In questa scheda sono disponibili anche i Fattori di scala e di compensazione.

Ruotare gli Elementi

Gli elementi grafici possono essere ruotati o per gradi specifici. Utilizzare il metodo che meglio si adatta alle vostre esigenze.

Ruotare un elemento grafico

Per ruotare un elemento grafico, attenersi alla seguente procedura.

1. Selezionare uno o più elementi da ruotare.
2. Modificare la casella di ridimensionamento / modifica per ruotare:
 - cliccando all'interno della finestra di selezione
 - tasto destro del mouse e scegliere "Ruota" dal menu
3. Fare clic e trascinare una dei quadrati all'angoli per ruotare l'elemento.
4. Rilasciare il pulsante del mouse per completare il processo di rotazione.

• Come si ruota l'elemento, guardare la barra di stato .

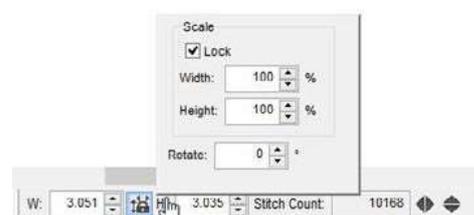
Modificare il punto del perno

Quando un elemento selezionato è in modalità di rotazione, appare un cerchio con una X al centro dell'elemento. Questo è il punto di perno. È possibile fare clic e trascinare questo punto in qualsiasi punto all'interno o all'esterno della selezione. Quando ruotate l'elemento, questo è il punto attorno al quale la elemento o la selezione ruoterà.

Ruotare per Gradi

Se si preferisce ruotare per gradi, selezionare il elemento desiderato e fare clic su entrambi H o L nella barra di scala. Si aprirà una finestra pop-up dalla quale si può anche ruotare per grado.

Digitare la rotazione desiderata nella casella e premere il tasto Invio per applicare il cambiamento.



Ruotare un elemento tramite il menu

È anche possibile ridimensionare gli elementi utilizzando il menu contestuale. Basta fare clic col tasto destro sull'elemento selezionato e scegliere "Scala". Si aprirà una scheda. Selezionare la scheda posizione per accedere alla rotazione. È possibile ruotare l'elemento inserendo il grado desiderato nella casella di rotazione. Fare clic su Applica per effettuare il cambiamento.

Il pulsante di orientamento può essere usato per ruotare rapidamente di 90 °. Se si fa clic su 360 °, inizierà a speculare il progetto e continuerà a ruotare. Fare clic su Applica per effettuare il cambiamento.

Inclinare gli Elementi

Gli elementi possono essere inclinati.

Per inclinare un elemento grafico, attenersi alla seguente procedura.

1. Selezionare uno o più elementi da ruotare.
2. Modificare la casella di ridimensionamento / modifica per ruotare:
 - cliccando all'interno della finestra di selezione
 - tasto destro del mouse e scegliere "Ruota" dal menu contestuale.
3. Fare clic e trascinare una dei quadrati laterali per inclinare l'elemento.
4. Rilasciare il pulsante del mouse per completare il processo.

Specchiare un Elemento

Specchiare un elemento lungo l'asse X o Y è un semplice comando nel software.

Per specchiare un elemento, attenersi alla seguente procedura.

1. Selezionare uno o più elementi da specchiare.
2. Fare clic sul pulsante specchiare orizzontalmente o verticalmente situato sulla barra di scala.



Allineare uniformemente lo spazio tra gli elementi

Elementi o elementi raggruppati possono essere allineati uno con l'altro nel software. Essi possono anche essere allineati in modo uniforme tra i due elementi più lontani.

Per allineare uniformemente gli elementi, utilizzare uno dei seguenti modi:

- Vai a Oggetto> Allinea> [Azione richiesta]

- Utilizzare le icone sulla barra degli strumenti Allinea.

- Allinea in alto - allinea il bordo superiore degli elementi selezionati al bordo più in alto degli elementi superiore



- Allinea in basso - allinea il bordo inferiore degli elementi selezionati al bordo più in basso degli elementi.



- Allinea a sinistra - allinea il bordo sinistro degli elementi selezionati al bordo più a sinistra degli elementi.



- Allinea a destra - allinea il bordo destro degli elementi selezionati al bordo più a destra degli elementi.



- Centrare Orizzontalmente - allinea il centro degli elementi selezionati lungo il centro dell'asse orizzontale.



- Centrare Verticalmente - allinea il centro degli elementi selezionati lungo il centro dell'asse verticale.



- Uniformare lo spazio verticalmente - distribuisce le altezze degli elementi selezionati in modo uniforme tra il bordo superiore dell'elemento più in alto e il bordo inferiore più basso degli elementi.



- Uniformare lo spazio orizzontalmente- distribuisce la larghezza degli elementi selezionati in modo uniforme tra il bordo sinistro dell'elemento più a sinistra e il bordo destro degli elementi.



• i comandi di allineamento saranno disponibili con due o più elementi selezionati. Invece i comandi per uniformare saranno disponibili solo quando saranno selezionati tre o più elementi.

Il sistema Colore

Le informazioni sul colore vengono memorizzate in diversi punti. Viene visualizzato dal software in due posti. La maggior parte delle informazioni sul colore vengono visualizzate sulla barra degli strumenti mini tavolozza e nella scheda progetto.

Barra degli Strumenti Mini Tavolozza

La barra degli strumenti mini tavolozza mostra il colore corrente, il colore di sfondo della finestra, i colori attivi, e una piccola tavolozza colori dove è possibile selezionare i colori. Se questa barra degli strumenti si chiude, può essere riaperta selezionando **Visualizza> Barre degli strumenti> barra degli strumenti Mini-tavolozza**.



Colore Corrente

 Il colore corrente visualizza il colore dell'elemento selezionato. Se si selezionano più colori di elementi, verrà visualizzato un colore ben definito.

Se si crea un elemento, questo campione mostrerà il colore con cui verrà creato l'elemento corrente o successivo. Per cambiare il colore corrente, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Fare clic sul colore attivo desiderato o il colore dalla tavolozza dei colori di seguito.
- Fare clic sul campione di colore corrente per aprire la finestra delle proprietà del colore. Da qui è possibile selezionare un nuovo colore. Vedere la sezione proprietà del colore per ulteriori informazioni.

Colore di Sfondo

 Il campione di colore di sfondo visualizza il colore di visualizzazione della finestra di lavoro. Spesso cambiare lo sfondo può aiutare meglio ad simulare il colore del capo su cui il ricamo deve essere collocato. Per modificare il colore di sfondo, fare clic sul campione di colore di sfondo per aprire la finestra di proprietà del colore. Da qui, è possibile scegliere il colore. Vedere la sezione proprietà del colore per ulteriori informazioni.

Colori Attivi

 Questi colori sono i colori utilizzati nel progetto corrente. I colori attivi si differenziano dai colori sequenza mostrando solo i colori unici. Se un progetto ha avuto la sequenza di colori rosso, bianco, rosso, i colori attivi mostrerebbero solo due campioni colore. Può essere utile pensare a questi campioni colore, come i coni di filo sulla macchina. Se si cambia il colore di un campione colore attivo, cambierà ogni elemento di quel colore nella sequenza colori del progetto ricamo.

Per modificare un colore attivo, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Fare clic su un campione colore attivo e selezionarlo "Modifica colore ..." Si aprirà la finestra delle proprietà del colore. Da qui è possibile selezionare un nuovo colore.
- Trascinare un campione colore dalla tavolozza colori su un colore attivo.

• I numeri nei campioni colore attivi non sono correlati alla sequenza colori.

melco

Menu Contestuale

Cliccando col tasto destro su un campione colore attivo, si apre un menu contestuale. Da qui, è possibile selezionare una delle seguenti opzioni:

- Modifica colore ... - Questa opzione apre la finestra delle proprietà del colore e consente di cambiare il colore attivo.
- Bloccato - Questo blocca il colore attivo. Bloccando il campione colore esso rimarrà nella lista dei colori attivi ma non sarà presente nella sequenza colori.
- Nascondere Colore - In questo modo si nasconde ogni presenza del colore nella sequenza colori. Un campione colore nascosto appare con una "X" in tutto il campione.
- Mostra colore - Questo mostrerà ogni presenza (nascosta) di un colore nella sequenza di colori.
- Selezionare Colore - Questo selezionerà tutte le presenze di quel colore specifico nella sequenza colori.
- Nascondi Altri Colori - In questo modo si nasconderà qualsiasi blocco colore nella sequenza colori che non utilizza quel colore.
- Mostra tutti i colori - Questo dimostra tutti gli elementi di ricamo e i colori all'interno di un progetto di ricamo.

Colori della Tavolozza

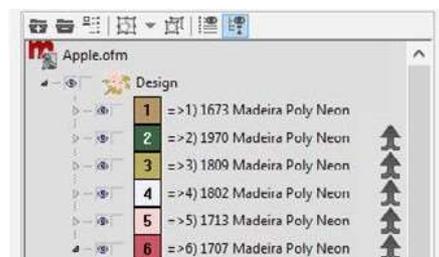


Si trova sotto i colori attivi. Questi campioni sono soltanto dei suggerimenti di colore che possono essere scelti in modo rapido. Essi possono essere trascinati su un campione colore attivo per cambiare il colore rapidamente. Può essere composto anche da colori che si sta pensando di usare. Per cambiare un campione di colore nella tavolozza colori, fare clic col tasto destro sul campione. Si aprirà la finestra delle proprietà del colore.

Sequenza Colori (Scheda Progetto)

La scheda progetto contiene informazioni sul colore. L'ordine in cui gli elementi compaiono nella lista del progetto, sono l'ordine in cui i colori verranno eseguiti, le informazioni sul colore nella finestra del progetto determina la sequenza dei colori. Per cambiare il colore di un blocco colore o elemento nella scheda progetto, utilizzare i seguenti metodi:

- Fare clic sul blocco colore selezionato o elemento e selezionare "Colore ...". Si aprirà la finestra delle proprietà del colore. Da qui un nuovo colore può essere selezionato. Vedere la sezione proprietà del colore per ulteriori informazioni.
- Selezionare il blocco colore desiderato o elemento e fare clic su un campione di colore dalla tavolozza.



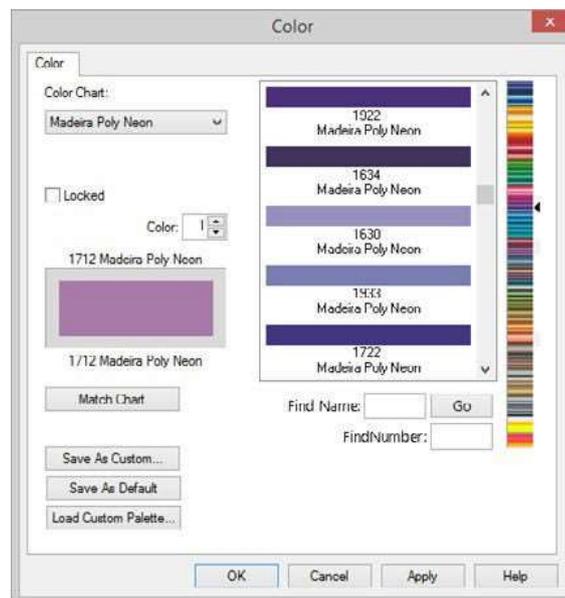
- Blocchi di colore possono essere rinominati cliccando col tasto destro e selezionando "rinominato" dal menu contestuale.

melco

Finestra delle proprietà colore(Finestra Colore)

Per accedere alla finestra delle proprietà del colore è in genere l'accesso è con il tasto destro del mouse sugli elementi selezionati, selezionando "Colore ..." o clic destro su un campione di colore nella barra degli strumenti mini-tavolozza.

Se si accede dalla barra degli strumenti mini-tavolozza, questa finestra può essere utilizzata per modificare il colore corrente, un campione di colore nella tavolozza, o il colore di sfondo della finestra di lavoro.



Cartella Colore

Dalla cartella colore, è possibile selezionare il catalogo del filo (marca o linea) che si sta utilizzando nel progetto.

A destra del menu a discesa c'è un display a scorrimento di tutti i colori del filo in quel catalogo. Scorrere l'elenco e fare clic sul nuovo colore desiderato.

Fare clic su Applica per applicare il cambiamento. Fare clic su OK per chiudere la finestra. A destra del display a scorrimento c'è una tavolozza colore. Fare clic sul piccolo triangolo a destra e trascinare per scorrere rapidamente alla zona di colore desiderato.

Mix Your Own Color

In fondo alla lista cartella colori è il colore del sistema RGB. Questo cambia il catalogo filo nella cursori e campioni per i colori di base del computer. Ciò può essere utile quando si cambia il colore di sfondo. È possibile utilizzare i cursori per mescolare solo il colore giusto per imitare il vostro capo.

Bloccato (Solo colori Attivi)

La casella di blocco compare solo per i colori attivi. Questo indica se il colore attivo è bloccato o meno. Per ulteriori informazioni su questo, vedere i colori attivi sezione precedente.

Colore (#)

Il numero di colore nella casella indica quale colore nella lista viene visualizzato. Se si accede dalla tavolozza, verrà visualizzato il colore della tavolozza. Il colore zero visualizza il colore di sfondo. Se si accede dalla scheda di progetto, colore corrente, o vista della finestra, il numero di colore non verrà mostrato nella casella.

Confronto/Anteprima Colore

La finestra di confronto colore / anteprima è mostrato subito sotto il campo numero colore. Questo mostra il colore originale sulla parte superiore e un colore appena selezionato sul fondo per il confronto.

melco

Adattare Mappa

Se una tabella di colore differente viene selezionata da quello in uso, il pulsante Adattare Mappa troverà il corrispondente colore nella nuova tabella colore. Anche se questa funzione funziona bene per una ricerca rapida, si consiglia di effettuare un test alla luce naturale del filato per dei migliori risultati.

Salva come Predefinito

Salva come predefinito salverà la tavolozza corrente come impostazioni di default per il software.

Trovare Nome:

Disponibile solo se i colori hanno un nome, questo strumento permette di cercare i colori per nome. Premere il tasto Vai per avviare la ricerca. Premendo di nuovo si sposta sul nome del filato successivo compresi quella parola o gruppo di lettere.

Trovare Numero:

Questo campo permette di cercare nella tabella selezionata per uno specifico numero di filo.

Creare una tavolozza colori o una cartella colori

La creazione di tavolozze personalizzate e cartelle colori possono essere create per soddisfare le proprie esigenze. Le tavolozze personalizzate e le cartelle colori possono essere caricate per sostituire la tavolozza sulla barra degli strumenti. Le cartelle colori e le tavolozze personalizzate vengono visualizzate nella tabella colore a discesa.

Per creare una tavolozza personalizzata o cartella colore, eseguire le seguenti operazioni:

1. Fare clic sul campione in alto a sinistra della tavolozza colori (vedere la sezione precedente) per visualizzare la scheda colore su colore 1.
2. Selezionare il colore che si desidera che occupi quel campione colore.
3. Fare clic su Applica.
4. Fare clic sulla freccia in alto a destra del numero colore per incrementare il numero colore e passare al prossimo campione.
5. Ripetere i passaggi 2-4 fino a quando si è scelta la quantità desiderata di colori. La tavolozza visualizzerà un massimo di 42 campioni colore.
6. Fare clic sul pulsante Salva con nome....
7. Immettere un titolo nella casella del nome
8. Specificare il numero di colori.
9. Indicare se si tratta di una gamma di colori o una tavolozza colori facendo clic sul pulsante accanto al tipo appropriato.
10. Fare clic su OK.

•Le tavolozze personalizzate e le cartelle colori possono contenere colori del filo di più marche.

melco

Caricare una tavolozza personalizzata

Per caricare una tavolozza personalizzata, attenersi alla seguente procedura:

1. Fare clic su un campione nella tavolozza.
2. Fare clic sul pulsante carica tavolozza personalizzata....
3. Selezionare la tavolozza desiderata dall'elenco.
4. Fare clic su OK.
5. Fare clic su Applica per applicare il cambiamento e OK per chiudere la finestra.

• Il grafico tavolozza e cartella colori si trovano nella cartella "Dati Colore" all'interno della cartella principale DesignShop sul disco rigido. cartelle colori utilizzano l'estensione ".clr" e le tavolozze utilizzano l'estensione ".pal".

Cambiare il colore degli elementi

Per cambiare il colore degli elementi selezionati, utilizzare uno dei seguenti:

- tasto destro del mouse sugli elementi selezionati e selezionare "Colore ..." per accedere alla scheda colore.
- Fare clic su un nuovo colore nella tavolozza.

Cambiare il colore mentre si crea un disegno

Per cambiare i colori mentre si sta creando un disegno, avere selezionato lo strumento di creazione ricamo e utilizzare una delle seguenti opzioni:

- Fare clic su un nuovo colore dalla tavolozza colori.
- Fare clic sul campione di colore corrente per accedere alla scheda di colore e selezionare un colore specifico.

Cambiare colore delle lettere

Se si desidera cambiare il colore delle lettere in un elemento alfabeto, selezionare le singole lettere di cui si desidera modificare il colore cliccando sulla (X) della lettera. Se si desidera modificare più lettere, tenere premuto il tasto CTRL mentre si seleziona le lettere. Con la lettera o lettere selezionate, utilizzare uno dei seguenti metodi per modificare il colore:

- tasto destro del mouse sugli elementi selezionati e selezionare "Colore ..." per accedere alla scheda colore.
- Fare clic su un nuovo colore nella tavolozza.

Mostrare uno sfondo grafico

Un'immagine può essere visualizzata sullo sfondo della finestra di visualizzazione. Lo scopo è quello di dare una migliore visione del ricamo su uno sfondo fantasia. Per fare questo, cliccare sullo sfondo campione nella mini barra degli strumenti tavolozza. Accedere alla scheda colore di sfondo.

Deselezionare la casella di non c'è sottofondo grafica. Individuare il file grafica. Fare clic su OK per vedere il cambiamento.

Alfabeti

La creazione di alfabeti è uno strumento fondamentale per qualsiasi ricamatore e punciatore. DesignShop ha una varietà di funzioni e strumenti per la creazione di alfabeti per tutte le esigenze.

Creazione di un elemento alfabeto

Il primo passo per lavorare con le scritte è quello di ottenere in realtà le lettere sullo schermo e nel progetto di ricamo.

Per creare un elemento alfabeto, utilizzare uno dei seguenti metodi:

• Sulla barra degli strumenti

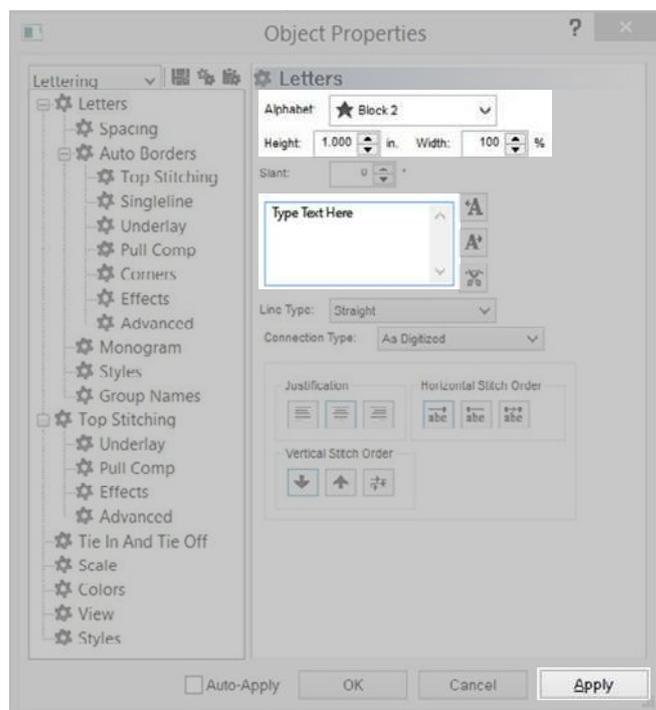
1. Selezionare lo strumento alfabeto cliccando sul [A] icona sulla barra degli strumenti di inserimento.
2. Scegliere le proprietà (alfabeto e dimensioni) sulla barra delle proprietà, appena sotto le principali barre degli strumenti.
3. Fare clic nella finestra di visualizzazione in cui si desidera che appaia l'elemento alfabeto. Un cursore lampeggiante deve apparire sullo schermo.
4. Digitare il testo desiderato con la tastiera.
5. Premere il tasto invio per completare l'elemento alfabeto o utilizzare CTRL + Invio per creare una seconda riga di testo.



0

• Attraverso le proprietà

1. Selezionare lo strumento alfabeto cliccando sul [A] icona sulla barra degli strumenti di inserimento.
2. Fare clic nella finestra di visualizzazione in cui si desidera che appaia l'elemento alfabeto. Un cursore lampeggiante deve apparire sullo schermo.
3. Premere Invio per andare direttamente nella finestra delle proprietà alfabeto.
4. Scegli il tuo alfabeto e le dimensioni.
5. Fare clic all'interno della casella dell'alfabeto.
6. Digitare il font desiderato nella casella.
7. Fare clic su Applica per vedere il cambiamento del font sullo schermo.
8. Fare clic su OK per chiudere la finestra.



melco

Proprietà Alfabeto

Le Proprietà Alfabeto sono costituite da una miriade di attributi dalla scelta dell'alfabeto, dimensioni, e giustificazioni all'ordine in cui sono ricamate le lettere e molti altri.

Alle proprietà dell'oggetto dell'elemento alfabeto si può accedere facendo clic destro su un elemento alfabeto selezionato e selezionando Proprietà. Si può anche fare doppio clic sull'elemento alfabeto.

Alfabeti

Il menu a discesa della selezione dell'alfabeto fornisce l'accesso a tutti gli alfabeti ricamo caricati con il software. Verrà fornito anche l'accesso ai font TrueType e OpenType nella cartella font di sistema sul computer.

Cercare tramite un nome dell'alfabeto

Facendo clic all'interno di questa casella vi permetterà anche di digitare il nome del vostro alfabeto desiderato. I risultati cominceranno ad essere visualizzati quando più lettere vengono digitate. Se, per esempio, si sa che il vostro alfabeto preferito ha avuto la parola "tempo" in esso, è possibile digitare nella casella e vedere tutti i nomi di alfabeto che contengono quella parola.



Tipi di Alfabeti

Come la nuova tecnologia si è evoluta, nuovi tipi di alfabeti sono stati resi disponibili per il software. Ci sono due tipi di alfabeto che il software utilizza.

★ Alfabeti Ricamo (Nuovi)

I nuovi alfabeti ricamo sono stati sviluppati negli ultimi anni, utilizzando strumenti di digitalizzazione più versatili. Questi alfabeti un indicate da una stella a sinistra del nome.

• [Questi file alfabeto sono stati digitalizzati per il ricamo, mantenendo i limiti dell' ago e filo.](#)

▼ Alfabeti Ricamo (Vecchi)

I tipi di alfabeti vecchi utilizzano metodi di digitalizzazione più vecchi ed sono meno dinamici nell'utilizzo. Questi alfabeti sono contrassegnati da un segno di cautela alla sinistra del nome. Ciò indica che questi alfabeti possono richiedere aggiustamenti significativi alle proprietà per la vostra applicazione.

melco

▼ TrueType Fonts o OpenType Font - Dipende dal livello del software

I font TrueType e OpenType sono caricati nella cartella font di sistema sul computer. Questi caratteri utilizzano forme vettoriali nella creazione degli alfabeti, le forme vettoriali vengono convertite in elementi punto dal software.

Questi caratteri si trovano nella categoria alfabeti TrueType. La posizione dei file dei font si trova nella cartella font di sistema del computer.

Dal momento che questi tipi di carattere non sono mai stati pensati per essere trasformato in ricamo, essi possono richiedere qualche aggiustamento di proprietà o la modifica delle forme ricamo.

Categorie Alfabeti

Gli alfabeti nel menu a discesa sono separati in categorie. Queste categorie sono di solito basate sulle forme delle lettere. Alcuni alfabeti possono essere presenti in più di una categoria.

- Block - In genere questi alfabeti conterrà lastra serifs o non hanno terminazioni a tutti.
- Script - Questi alfabeti imitano le scritte eseguite a mano.
- Serif - Questi alfabeti contengono piccole barre all'estremità delle lettere.
- Sans Serif - Questi alfabeti contengono poche o nessuna barra all'estremità delle lettere.
- Slab Serif – Le barre alle estremità di questi alfabeti tendono a essere squadrati.
- Micro – Eseguire un piccolo ricamo è sempre un problema. Questi alfabeti sono stati progettati per ricamare bene delle piccole scritte. Perché sono stati digitalizzati e ottimizzati per le micro lettere.
- Monogram - Questi alfabeti sono stati progettati per essere utilizzati come monogrammi. Con l'eccezione del classico Monogramma, questi alfabeti sono limitati a tre lettere e un bordo o elemento grafico.
- Specialità - Questi alfabeti possono essere tipologie uniche, divertenti o per aggiungere elementi di questo tipo.
- Pictographs - Questi alfabeti contengono o sono per lo più immagini.
- Custom - Questa categoria è riservata a alfabeti creati dagli utenti.
- TrueType - Questa categoria elenca tutti i TrueType e OpenType in stile font caricati nella cartella font di sistema del computer. Ricordate che questi caratteri non sono stati originariamente destinati per il ricamo. Essi possono richiedere la modifica per essere ricamati.



melco

Linee Guida/Anteprima degli Alfabeti

Come si naviga tra gli alfabeti? dal menu a discesa alfabeto, passa il mouse sopra il nome dell'alfabeto per visualizzare un'anteprima dell'alfabeto accanto al nome alfabeto. Di solito, questa anteprima mostrerà tutti i caratteri disponibili all'interno di un alfabeto di ricamo.

Linee Guida

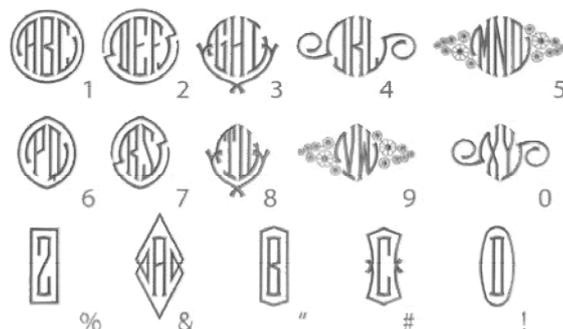
Le linee guida sono disponibili per ogni alfabeto, le informazioni come ad esempio le dimensioni minime e le dimensioni massime suggerite vengono visualizzate sotto il nome dell'alfabeto. Se questa informazione non è disponibile, sarà presente solo il nome dell'alfabeto.



Caratteri Speciali

Molti degli alfabeti includeranno dei simboli che non esistono sulla tastiera standard. Molti dei monogrammi e immagini degli alfabeti visualizzano queste informazioni nelle loro anteprime.

Nell'esempio di 3 Lettera Seal, aggiungendo il tasto "1" nella casella di modifica del testo verrà aggiunto un adeguato bordo circolare finestra di visualizzazione. Per alfabeti con caratteri standard, utilizzare la mappa dei caratteri sul computer per accedere alle sequenze di tasti appropriati.



melco

Altezza

Il campo altezza consente di impostare l'altezza delle lettere all'interno dell'elemento alfabeto. Questo ridimensionerà l'elemento alfabeto proporzionalmente.

L'altezza dei caratteri può essere modificata nei seguenti modi:

- Fare doppio clic nella casella altezza e digitare l'altezza lettera desiderata.
- Fare doppio clic nella casella altezza e scorrere con la rotellina del mouse per cambiare il valore.
- Fare clic su entrambi le frecce su e giù accanto alla casella altezza per modificare il valore.



- Premere il tasto Invio o fare clic sul pulsante Applica per applicare il cambiamento.

- Il campo dell'altezza può anche essere trovato sulla barra delle proprietà quando si seleziona un elemento alfabeto.

Come sono misurate le Lettere

L'altezza della lettera può essere differente dall'altezza dell'elemento. Se si guarda il campo altezza lettera e confrontandolo con l'altezza nella casella (H :) sulla barra di scala, è molto probabile che ci sia differenze.

L'altezza della lettera è misurata dalla linea di base dell'elemento alfabeto all'altezza del contenitore. Non tutte le lettere saranno perfettamente all'interno di queste due linee indicate. La linea di base e l'altezza del contenitore sono linee immaginarie determinate dal digitalizzatore / progettista durante la creazione del file alfabeto.

Le dimensioni degli elementi sono misurate dai bordi delle forme.



Esempio del contenitore della lettera

- L'altezza dei caratteri può essere modificata pure graficamente. Vedere la sezione di scala in modo proporzionale la modifica della dimensione degli elementi selezionati.

melco

Larghezza Lettera

La proprietà larghezza lettera consente di modificare la larghezza della lettera sulla base del carattere digitalizzato. L'altezza della lettera rimarrà come specificata nella casella altezza, ma la larghezza cambierà utilizzando la percentuale nella casella larghezza.

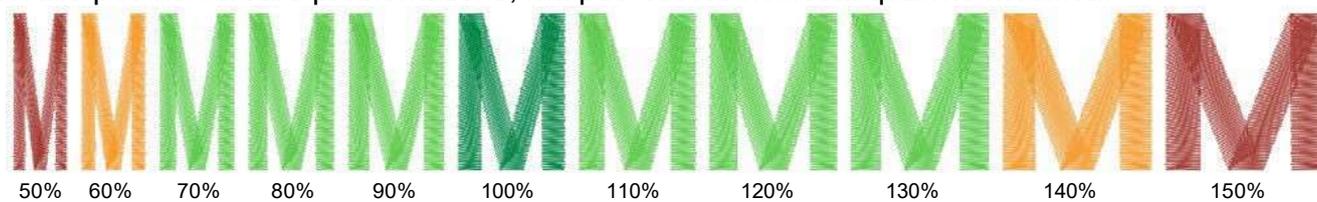


Per modificare la larghezza lettera, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Fare doppio clic nella casella larghezza e digitare l'altezza lettera desiderata.
- Fare doppio clic nella casella larghezza e scorrere la rotellina del mouse per cambiare il valore.
- Fare clic su entrambi le frecce su e giù accanto alla casella dell'altezza per modificare il valore.

• premere il tasto Invio o fare clic sul pulsante Applica per applicare il cambiamento.

Poiché diversi alfabeti e caratteri in grado di gestire varie modifiche. Per rimanere in una modifica che non crei problematiche al momento del ricamo, rimanere tra il 70% e il 130%. Al di là di tale intervallo può non creare problematiche, ma può essere richiesta qualche modifica.



- La larghezza lettera può essere modificata graficamente. Vedere la sezione di scala sulla modifica della larghezza degli elementi selezionati.

melco

Inclinazione

La casella inclinazione consente di modificare l'angolo di inclinazione della lettera sulla linea base. L'altezza della lettera rimarrà come specificato nel campo altezza, ma l'angolo cambierà utilizzando il grado specifico nella casella inclinazione.



Per cambiare l'inclinazione, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Fare doppio clic nella casella inclinazione e digitare il grado inclinazione desiderato.
- Fare doppio clic nella casella inclinazione e scorrere sulla rotellina del mouse per cambiare il valore.
- Fare clic su entrambi le frecce su e giù accanto alla casella inclinazione per modificare il valore.

• **premere il tasto Invio o fare clic sul pulsante Applica per applicare il cambiamento.**

Poiché diversi alfabeti e caratteri sono in grado di gestire varie modifiche. Per rimanere in una modifica che non crei problematiche al momento del ricamo, rimanere tra -15° e 15° . Al di là di tale intervallo può non creare problematiche, ma può essere richiesta qualche modifica.



-
- **L'angolo di inclinazione può essere modificata pure graficamente. Vedere la sezione inclinazione ed cambiare l'angolo di inclinazione degli elementi selezionati.**
-

melco

Scrivere nella casella di testo

Facendo clic all'interno di questa finestra si visualizzerà un cursore lampeggiante. A questo punto, la casella funziona in modo molto simile alla maggior parte dei programmi di editing di testo. Le lettere e le parole possono essere tagliate, copiate, incollate.

Fare clic sul pulsante Applica per visualizzare le modifiche sullo schermo.



- La copia del testo, ad esempio da un nome ad un e-mail del cliente è un ottimo modo per evitare errori di ortografia sui capi ricamati.

Spaziatura delle Lettere

Ogni progettista quando lavora con il testo deve affrontare la spaziatura tra gli elementi lettera. La spaziatura è il processo di regolazione dello spazio tra le singole lettere. Questo dovrà essere fatto con qualsiasi tipo di carattere che contiene caratteri di larghezza variabile.

Alcune lettere sono più inclini ad aggiustamenti di spaziatura. Le lettere che sono più larghe da un lato rispetto all'altro (A F J L P T V W Y) di solito richiedono più lavoro.

Spaziatura Manuale

Utilizzando i riferimenti spaziatura a destra della casella di modifica testo, vi permetterà di regolare la spaziatura tra le lettere. Per regolare manualmente la spaziatura, attenersi alla seguente procedura.

1. Fare clic all'interno della casella di modifica e inserire il cursore nella parte è necessario eseguire la regolazione.
2. Fare clic su uno dei pulsanti per regolare la spaziatura. Questi pulsanti rimuovono o aggiungono spazio tra le lettere. Il valore di regolazione è pari a 1/16 dell'altezza lettera.

- [**<A**] - questo pulsante elimina lo spazio tra le lettere. Viene visualizzato nella casella di modifica di testo come "« "
- [**A>**] - questo pulsante aggiunge spazio tra le lettere. Viene visualizzato nella casella di modifica di testo come "» "
- Se non è sufficiente una volta, è possibile aggiungerne più volte . Per esempio, nella casella di testo, si può avere un elemento lettere che assomiglia a "T« «o« y "



Toy

No Crenatura
Mostrato nella finestra di
modifica testo "Toy"

Toy

Crenatura Manuale
Mostrato nella finestra di modifica
testo "T« «o« y"

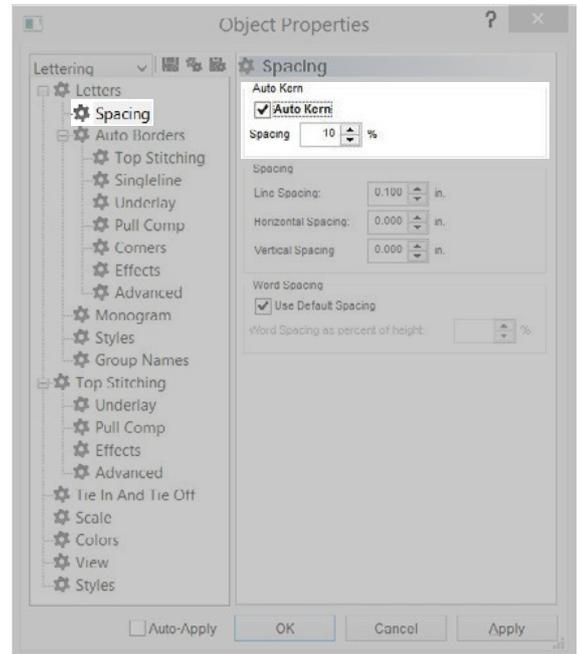
melco

Spaziatura Automatica

La spaziatura automatica è una funzione del software che esamina le scritte per te e regola lo spazio tra le lettere come percentuale dell'altezza.

Per utilizzare la funzione spaziatura automatica:

1. Accedere alle proprietà dell'elemento lettere selezionato .
2. Selezionare il sottomenu "spaziatura" sotto "Lettere"
3. Selezionare la casella di controllo spaziatura automatica per abilitare la funzione.
4. Regolare la percentuale.
5. Fare clic su Applica per applicare le modifiche..



Quick Brown Fox

Times New Roman - No Auto Kern

Quick Brown Fox

Times New Roman - Auto Kern at 10%

Quick Brown Fox

Shell Script - No Auto Kern

Quick Brown Fox

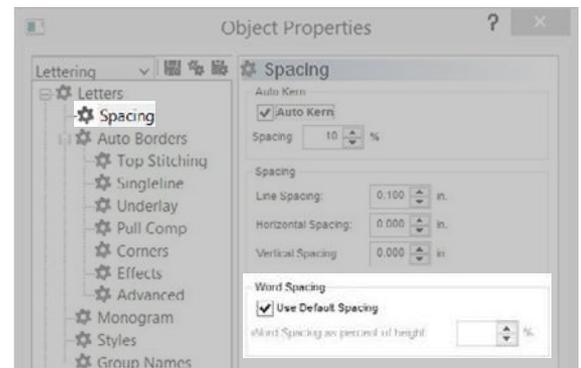
Shell Script - Auto Kern at 10%

melco

Spaziatura della parola

La spaziatura automatica della parola si trova nella stessa finestra come Spaziatura Automatica (sopra). Questo ignorerà lo spazio programmato assegnato al tasto barra spaziatrice e utilizzerà una percentuale per l'altezza della lettera. Per utilizzare la spaziatura delle parole:

1. Accedere alle proprietà dell'elemento selezionato.
2. Selezionare il sottomenu "spaziatura" sotto "Lettere"
3. Deselezionare la casella di controllo "Usa Default spaziatura" per abilitare l'uso della percentuale.
4. Regolare la percentuale.
5. Fare clic su Applica per visualizzare le modifiche nella finestra di visualizzazione.



The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Micro Block - Default Word Spacing

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

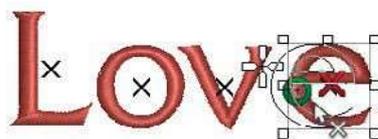
Micro Block - Word Spacing at 40%

Spaziatura sullo schermo

1. Selezionare l'elemento scritto nella finestra di visualizzazione facendo clic su di esso.
2. Fare clic e trascinare la maniglia (X al centro della lettera) della lettera che si desidera spostare. La lettera si sposterà lungo la linea di base.
 - Se più di una lettera deve essere spostata, clicca sul manico di una lettera, poi tenere premuto CTRL e fare clic sulla maniglia delle altre lettere che si vuole spostare. In questo modo si seleziona più lettere. Rilasciare il tasto CTRL.
 - Per spostarle, cliccare all'interno della casella di ridimensionamento / modifica (questa volta evitando le maniglie) e trascinare. Se si fa clic sulla maniglia di una sola lettera, la / casella di modifica di ridimensionamento si ridurrà alla sola lettera e deselezionerà tutte le altre lettere selezionate.
3. Rilasciare la maniglia e esaminare il Vostro lavoro.

Love

On-screen Kerning
Prima



On-screen Kerning
Durante

Love

On-screen Kerning
Dopo

-
- Tenere premuto il tasto CTRL mentre si trascina una singola lettera per spostarla fuori della linea di base.
-

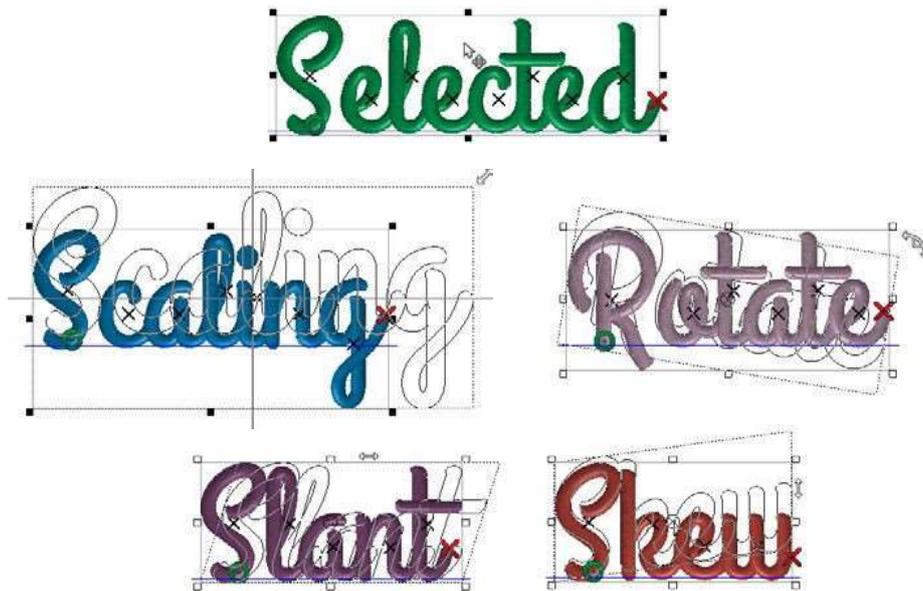
melco

Modifiche nella finestra di visualizzazione

L'altezza, la larghezza, l'angolo di inclinazione, e la spaziatura possono essere modificati nella finestra di visualizzazione.

Elemento Lettere

Per selezionare l'intero elemento lettere, cliccare su di esso sia nella finestra di visualizzazione o nella vista del progetto. Questo circonda l'elemento selezionato con la casella di ridimensionamento / modifica. Questo funziona esattamente come i normali elementi di ricamo.



Singole Lettere

Dopo aver selezionato un elemento scritto, un singolo elemento può essere selezionato facendo clic sul manico (X al centro) della lettera. Se si desidera selezionare più lettere, cliccare sulla maniglia di una lettera, poi tenere premuto CTRL e fare clic sulla maniglia delle altre lettere desiderate. In questo modo si selezionerà più lettere. Rilasciare il tasto CTRL. Con le singole lettere selezionate, qualsiasi modifiche rappresentate qui sopra possono essere utilizzate. È inoltre possibile modificare il colore di quelle lettere, selezionando un nuovo campione o cambiare il colore nelle proprietà.



Clarendon with the first letter scaled up, changed to Olde English, and altered color.

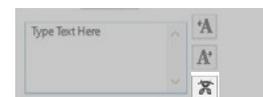
melco

Rasafilo tra le Lettere

Se si preferisce avere un rasafilo tra le lettere, potrebbe essere necessario inserire un comando tra le lettere nella casella di testo di modifica. Per fare questo:

1. Fare clic all'interno della casella di modifica di testo e inserire il cursore nel quale è necessario aggiungere il comando rasafilo.
2. Fare clic sul pulsante di rasafilo alla destra della casella di testo di modifica. Ciò inserirà un comando rasafilo.

• Un comando rasafilo viene visualizzato nella casella di modifica di testo come "α".



-
- La funzione rasafilo automatico può essere utilizzata per inserire automaticamente i tagli tra gli elementi, maggiore di una distanza specifica.
-

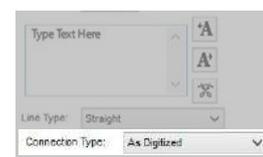
Tipi di connessione:

I punti di connessione tra le lettere a volte non hanno bisogno di essere tagliati.

Spesso quando si lavora con lettere piccole, il ricamo cuce in modo più pulito e sembra più bello se le connessioni tra le lettere non vengono tagliate.

Cambiando il tipo di connessione tra le lettere si modificherà anche il modo di esecuzione delle lettere. Si può cambiare la posizione di collegamento del filo. Qui seguono le varie opzioni.

- Come digitalizzata - Ciò mantiene le intersezioni e sovrapposizioni esattamente come prevede il software l'ha creata. I punti di ingresso e di uscita delle singole lettere sono indipendenti dalle lettere adiacenti.
 - Connessione in basso - Questa opzione riorganizza la sequenza dei singoli elementi della lettera per posizionare i punti di entrata e di uscita lungo la parte inferiore delle singole lettere. Questo può cambiare sovrapposizioni e intersezioni.
 - Punto più vicino - questa opzione riorganizza la sequenza dei singoli elementi della lettera per posizionare i punti di entrata e di uscita ovunque la lettera è più vicina alla lettera successiva. Questo può cambiare sovrapposizioni e intersezioni.
- Collega punto più vicino sono spesso utilizzati quando si lavora con più scritte piccole.



As Digitized
Bottom Connect
Closest Point

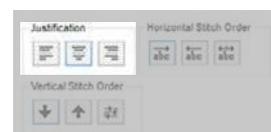
Connections Highlighted in Red

melco

Giustificazioni

Sotto la casella di testo di modifica nelle proprietà lettere, si trovano i tasti di giustificazione testo. Queste icone modificano l'allineamento del testo. Le opzioni sono.

- Allineare a sinistra - Questo allinea il lato sinistro delle righe di testo al lato sinistro del riquadro dell'elemento scritto. Il lato destro delle linee di testo sono irregolari.
- Centrare - Questo centra orizzontalmente ogni riga di testo all'interno del riquadro dell'elemento scritto. Entrambi i lati delle linee di testo sono uniformemente irregolare.
- Allineare a destra - Questo allinea il lato destro delle righe di testo sul lato destro del riquadro dell'elemento scritto. Il lato sinistro delle righe di testo sono irregolari. Si tratta di una scelta estetica e ha poco o nessun impatto sulla qualità ricamo del progetto.



Flush left
Ragged right

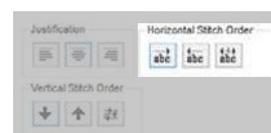
Centered
Text

Flush right
Ragged left

Ordine di ricamo orizzontale

L'ordine di ricamo orizzontale determina l'ordine in cui le lettere all'interno di un singolo elemento saranno cucite. Le opzioni sono:

- Da sinistra a destra - Questo ricama la prima lettera più a sinistra e continua verso destra.
- Da destra a sinistra - Questo ricama la prima lettera più a destra e continua verso sinistra.
- Dal Centro - Questo divide la scritta a metà. Viene ricamata dal centro verso destra, e poi finisce ricamando l'altra metà della linea dal centro verso sinistra.



Quando viene selezionata una direzione di ricamo per gli elementi, è importante ricamare lontano da elementi precedentemente cuciti. Ricamare verso questi elementi già eseguiti può creare increspature del materiale.

Ordine di ricamo verticale

L'ordine di ricamo verticale determina l'ordine in cui le righe di testo all'interno di un elemento saranno cucire. Le opzioni sono:

- Dall'alto - Questo ricama la prima riga di testo più in alto e continua a ricamare fino in fondo.
- Dal fondo - Questo ricama la prima riga più in basso e continua a ricamare verso l'alto.
- Wrap - Questo sovrascrive l'ordine del punto orizzontale. Questo ricama dall'alto, ed ogni riga successiva viene alterata la direzione del punto. Questo riduce al minimo i movimenti della macchina e per le macchine senza rasafilo, e inserisce i connettori sui bordi esterni dove sono più facili da tagliare a mano.



melco

Tipi di Linee

La funzione tipi di linea consente di modificare la linea lungo la quale sono posizionate le lettere di testo. Con alcuni tipi di linea, è possibile modificare la loro posizione.

Per selezionare un tipo di linea, fare clic sul menu a discesa e scegliere il tipo desiderato. Le opzioni sono.



Dritto

Questo è probabilmente il più comune dei tipi di linea. Le lettere cadono lungo una linea orizzontale, con la linea di base come la linea orizzontale.

Verticale

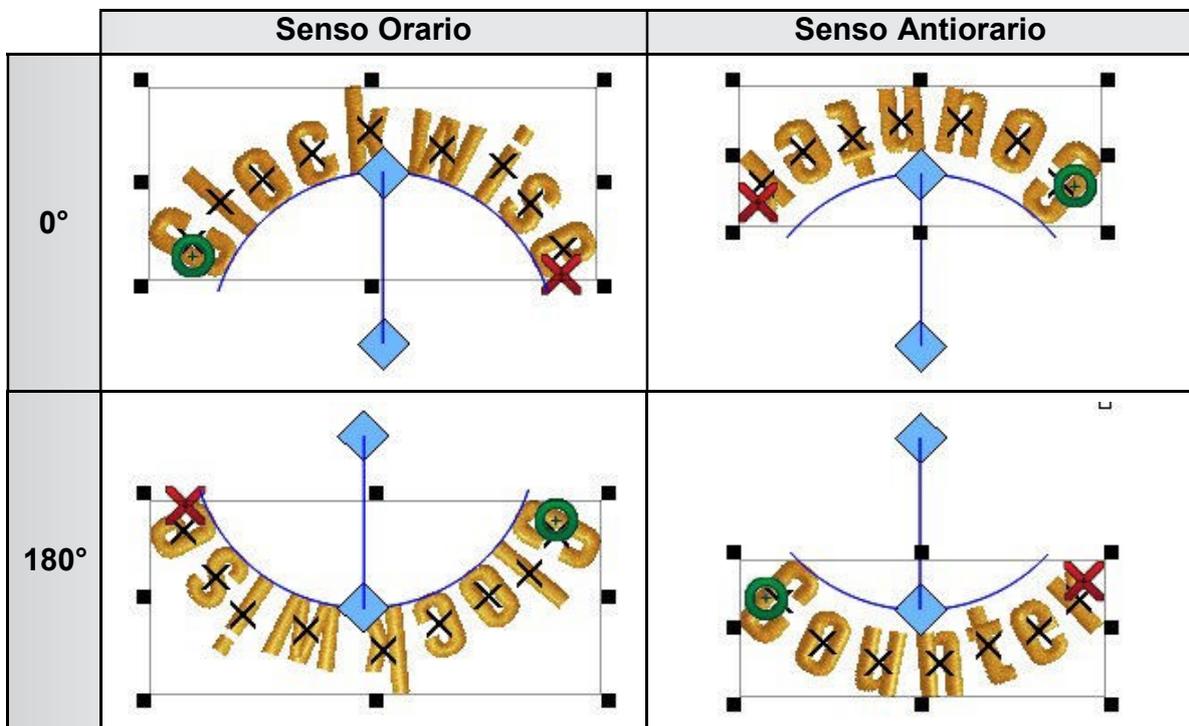
Questo tipo di linea allinea il centro delle lettere lungo una linea verticale.

melco

Arco

La linea di base delle lettere è allineata ad una linea ad arco. Quando si seleziona questo tipo di linea, si ha la possibilità di modificare alcune proprietà associate a questo tipo di linea. Queste proprietà vengono visualizzate quando si seleziona "Arco".

- Raggio: - Il raggio dell'arco misura la distanza dal centro del cerchio al bordo. Questa impostazione può essere modificata cambiando il valore nella casella raggio nella finestra delle proprietà o trascinandolo nella finestra di visualizzazione.
- Angolo: L'angolo determina dove lungo l'arco la scritta cadrà. L'angolo viene applicato al centro orizzontalmente dal testo. 0 ° indica la parte superiore del cerchio. 180 ° indica il fondo del cerchio. Questa impostazione può essere modificata cambiando il valore nella casella del raggio nella finestra delle proprietà o trascinandolo nella finestra di visualizzazione.
- in senso orario e antiorario - Questa opzione cambia la direzione del lettering intorno all'arco.



Per ottenere l'aspetto uguale dei caratteri sia nella parte superiore e nella parte inferiore di un cerchio con entrambe le parti scritte da sinistra verso destra, devono essere scritte due segmenti scritte. Il segmento verrebbe impostato in senso orario a 0 °. La scritta in basso dovrebbe essere impostata in senso antiorario a 180 °.

- Quando si utilizza un tipo di linea ad arco, e soprattutto durante l'esecuzione in senso antiorario, la spaziatura orizzontale (vedere la sezione distanza) e l'auto spaziatura può essere necessario eseguire delle modifiche. Se più righe di tipo vengono utilizzate all'interno di un singolo elemento, l'interlinea può anche essere necessario eseguire delle modifiche.

melco

Personalizzato

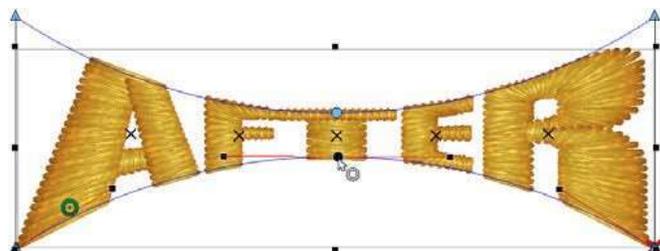
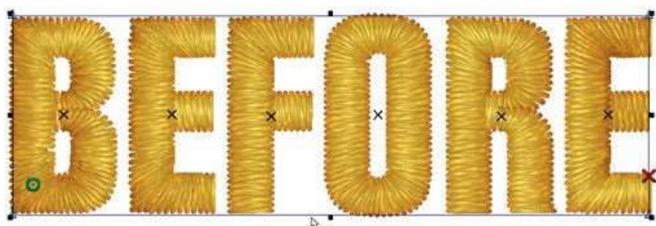
Il tipo di linea personalizzato consente di modificare la linea lungo la quale le lettere si appoggiano. Quando il tipo di linea personalizzato viene selezionata, la linea avrà dei punti di ingresso su ogni estremità. Se si posiziona il mouse sopra la linea o punti, il cursore cambierà e si potrà modificare la linea. Per ulteriori informazioni sulla modifica della linea della finestra di ricamo, vedere la sezione di modifica ricamo.

- Poiché la linea di base delle lettere tenta di seguire la linea della finestra di ricamo il più vicino possibile, questa caratteristica funziona meglio con un percorso più delicato.



Prospettiva

Il tipo di linea di prospettiva è in grado di creare l'illusione della profondità. Per ottenere questo, il tipo di linea prospettiva mantiene in proporzione la larghezza delle lettere relativamente vicino all'altezza. Se si posiziona il mouse sopra una di queste linee o punti alle due estremità di esse, il cursore cambierà e si potrà modificare la linea. Per maggiori informazioni sulla modifica delle linee della finestra ricamo, vedere la sezione modifica ricamo.



- Il software non si limiterà alla distorsione e manipolazione del testo. Prestare attenzione che quello che si crea avrà punti più grandi dell'ago. Cercate di mantenere lunghezze di linea punto sopra 1 mm.

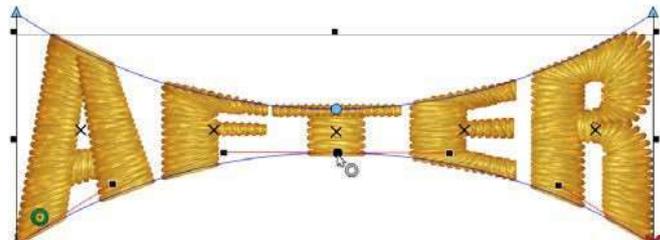
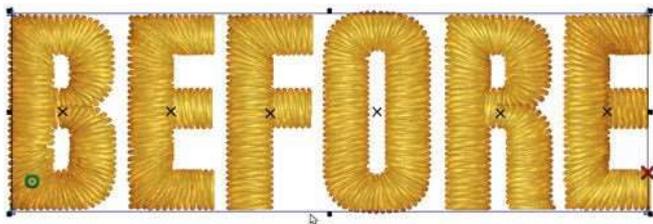
La linea di prospettiva aggiunge "proprietà" alla finestra delle proprietà. Vedere le seguenti sezioni su come utilizzare tali proprietà e "Adatta alla pagina".

melco

Busta

E' il tipo di linea di prospettiva in grado di creare l'illusione della profondità. Manipolando le linee della finestra ricamo, le lettere si ingrandiscono aderendo alle linee superiori e inferiori, senza modificare la larghezza delle lettere.

Quando il tipo di linea busta è selezionata, apparirà una linea finestra sulla parte superiore dell'elemento e sul fondo. Se si posiziona il mouse sopra una di queste linee o punti alle due estremità di loro, il cursore cambierà e si potrà modificare la linea. Per maggiori informazioni sulla modifica delle linee, vedere la sezione di modifica ricamo.



-
- Il software non si limiterà alla distorsione e manipolazione del testo. Prestare attenzione che quello che si crea avrà punti più grandi dell'ago. Cercate di mantenere lunghezze di linea punto sopra 1 mm.
-

melco

Adatta alla (Busta & tipo di linea prospettiva)

Adatta alla.. è una funzione che consente di utilizzare sia il tipo di linea busta o il tipo di linea prospettiva.

- Se Adatta alla.. è abilitata, ogni scritta che viene modificata nella casella di testo, quindi allungata o ridotta la larghezza, la lettera rimarrà all'interno della finestra.
- Se Adatta alla.. è disabilitata, il testo che verrà modificato in lunghezza dall'originale, modificherà anche la finestra. Se la scritta è più corta del testo originale, non si espanderà per tutta la forma della finestra.

Creazione di un modello con Adatta alla...

Il modo più semplice per utilizzare questa funzione per i modelli è quello di effettuare le seguenti operazioni:

1. Selezionare una parola / nome. Solitamente questo sarà una scritta con circa sei lettere.
2. Creare un elemento lettera con un tipo di linea retta. Impostare la maggior parte delle impostazioni (altezza, larghezza, inclinazione, auto spaziatura, etc.).
3. Modificare il tipo di linea di busta o prospettiva e creare la forma desiderata. Clic su Applica.
4. Modificare la scritta nella casella di testo di modifica di una nuova parola e fare clic su Applica per vedere i cambiamenti.

	Adatta alla dimensione (Abilitato)	Adatta alla dimensione (Disabilitato)
Justin (modello iniziale)		
Christopher (Lungo)		
Sue (Corto)		

melco

Distanziato

La regolazione della distanza per gli elementi lettera, si accede attraverso la finestra secondaria Distanziato. Per accedere a questa funzione, effettuare le seguenti operazioni:

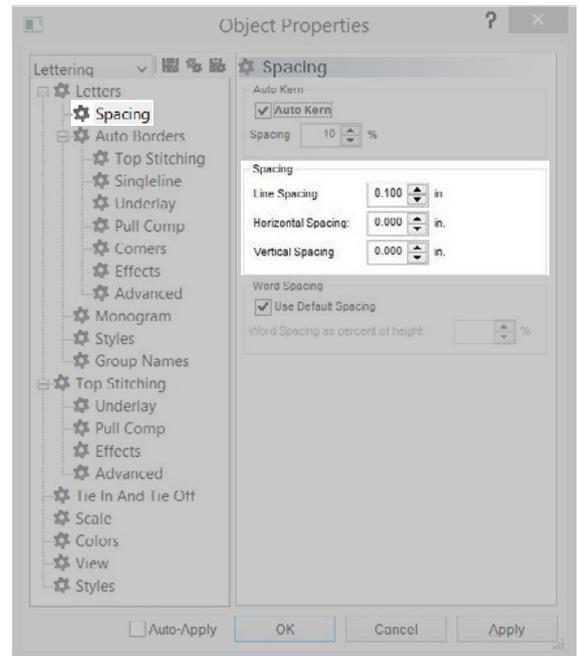
1. Selezionare un elemento lettere.
2. Accedere alle proprietà dell'elemento facendo clic destro sull'elemento e selezionando proprietà oppure fare doppio clic sull'elemento.
3. Se la categoria Lettere è compressa a sinistra, espanderla.
4. Selezionare la sottocategoria Distanziato.

La categoria Distanziato (sub) controlla la spaziatura automatica, linea, orizzontale e spaziatura verticale degli elementi lettere e la spaziatura tra le parole.

La spaziatura automatica e la spaziatura tra le parole è un argomento affrontato nella sezione precedente.

Nella sezione distanziato troviamo:

- Interlinea - Chiamato "leader" in tipografia tradizionale, questo valore controlla la spaziatura tra le righe. Si regola la distanza tra la base della prima riga e l'altezza della riga successiva. Vedere la sezione altezza per vedere dove queste linee cadono.
- Spaziatura orizzontale - Chiamato "tracking" in tipografia tradizionale, questo valore regola la spaziatura tra tutte le lettere. Piccoli aggiustamenti fanno un grande impatto visivo.



• L'utilizzo di un numero negativo nella casella della spaziatura orizzontale può portare le lettere più vicine senza cambiare la dimensione delle singole. Questo può aiutare per porre una maggiore quantità di testo in un'area più piccola senza compromettere l'integrità del ricamo. Può anche aiutare a nascondere le connessioni se si utilizza punto più vicino e lasciando le connessioni tra lettere non tagliate.

- Spaziatura verticale - Questo valore regola lo spazio verticale tra le lettere. In sostanza, si può creare un effetto a più livelli. Sarà compensata la linea di base di ogni lettera successiva della quantità specificata.

line
spacing

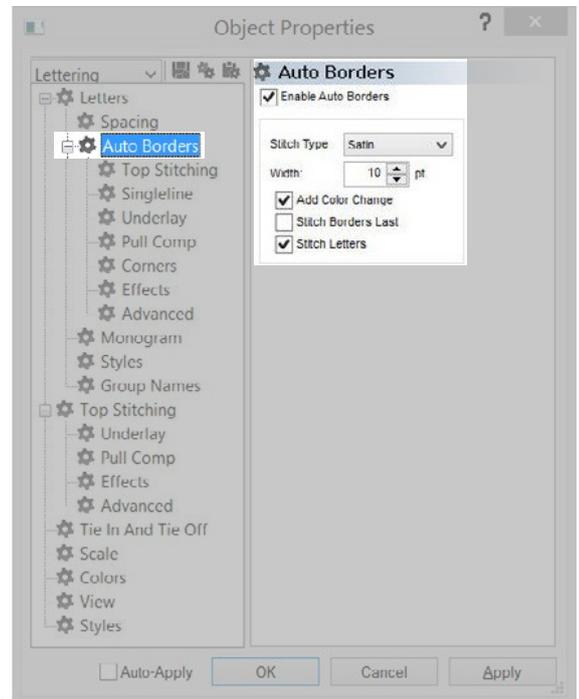
vertical spacing

horizontal spacing

Orli Automatici

L'aggiunta automatica dei confini degli elementi lettere ci si accede attraverso la finestra secondaria Orli Automatici frontiere. Per attivare questa funzione, effettuare le seguenti operazioni:

1. Selezionare un elemento lettere.
2. Accedere alle proprietà dell'elemento facendo clic destro sull'elemento e selezionare proprietà oppure fare doppio clic sull'elemento.
3. Se la categoria Lettere è compressa a sinistra, espanderla.
4. Selezionare la sottocategoria Orli Automatici.
5. Controllare abilita Auto-Bordatura.
6. Regolare le proprietà di seguito.
7. Fare clic su Applica per applicare le modifiche.



Proprietà Auto-Bordatura

Abilitare la casella di controllo, qui di seguito, ci sono diverse proprietà da regolare. Queste saranno attive solo se la funzione è stata attivata.

Tipo di Punto

Dalla casella tipo di punto, è possibile scegliere i seguenti tipi di punti per i tuoi orli.

Cordoncino - probabilmente il tipo di bordo più comune.

- Impuntura Normale – Il bordo delle scritte è una sola riga di punti di ricamo.
- Impuntura a Fagiolo - Il bordo delle scritte è una riga di punti tripli di ricamo. Ogni punto passerà su se stesso per tre volte prima di continuare con il punto successivo.
- Applica – Trasformerà le lettere da un ricamo normale in un elemento dell'applicazione.
- Attrezzatura - Questo borda le vostre lettere in al tipo di punto della lettera.

Tutte le proprietà per i tipi di punto sono elencati come sotto-categorie dell' Auto-Bordatura.

melco

Larghezza

Questo campo cambierà la larghezza di un bordo. Inoltre, il centro del bordo scende lungo il bordo della lettera. Ciò significa che solo metà della larghezza del bordo si sovrappone al bordo lettera.

Aggiungere il cambio colore

In questo modo i bordi sono distinti dalle lettere con differenti blocchi colore. Deselezionando questo renderà le lettere e i bordi dello stesso colore.

Ricamare per ultimo i bordi

Questa caratteristica farà sì che venga cucita prima l'intera scritta e poi tutti i bordi. Questa caratteristica è meglio utilizzarla su parole corte e materiali stabili.

Lasciando questa funzione disattivata fornirà una migliore registrazione tra le lettere e i bordi, avendo un risultato migliore su materiali meno stabili ed elementi lettere più lunghi.

Ricamare le lettere

Questa funzione consente di ricamare sia le lettere e i bordi. Deselezionando questa funzione si ricamerà solo i bordi. Questo consente di ricamare le lettere molto grandi con molti meno punti di ricamo.

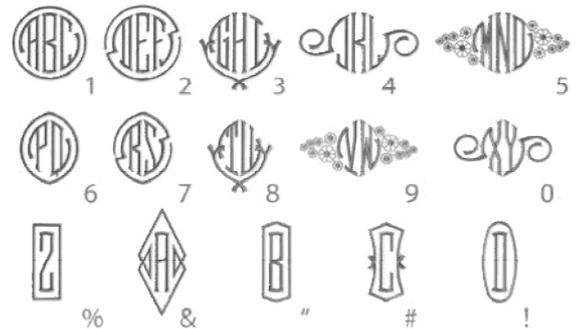
Example shown with auto borders enabled. Add color change, stitch borders last, and stitch letters are all disabled.

Monogrammi

Ci sono due modi per creare un monogramma nel software. Utilizzare il metodo che meglio si adatta alle vostre esigenze.

Alfabeti Monogrammi

Gli alfabeti nella categoria monogramma sono stati progettati per l'essere usato specialmente per il ricamo delle iniziali in un formato monogramma. La maggior parte di questi sono stati progettati per un massimo di tre lettere. Molti di questi alfabeti avranno anche dei contorni. A questo ci si accede digitando un numero o un simbolo nella casella di testo di modifica.



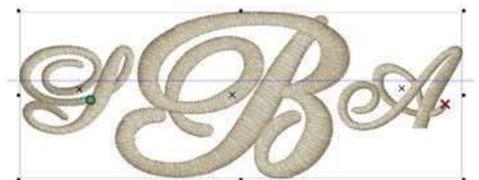
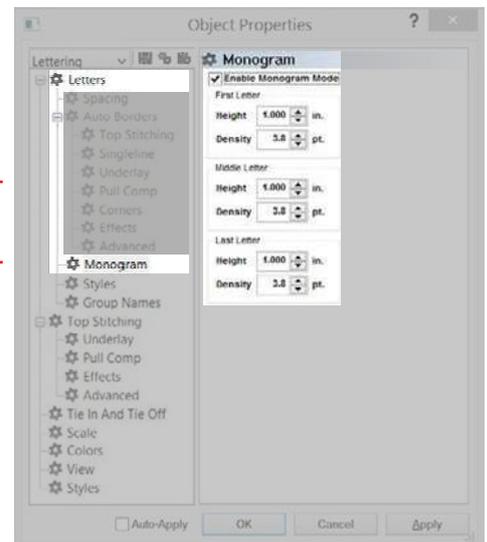
Modalità Monogramma

Quasi ogni alfabeto può essere utilizzato con la modalità Monogramma. Questo strumento consente di modificare l'altezza di ogni lettera separatamente. Questo funziona per gli elementi lettere di tre lettere.

- Questa funzione è pensata per l'uso con alfabeti standard, e non con alfabeti monogramma.

Per utilizzare questa modalità, attenersi alla seguente procedura:

1. Iniziare con un elemento lettere che contiene solo tre lettere.
2. Accedere alle proprietà dell'oggetto dell'elemento lettere.
3. Selezionare la sottocategoria monogramma sul lato sinistro della finestra delle proprietà.
4. Controllare "Abilita modalità Monogramma".
5. Modificare l'altezza delle lettere del monogramma. In genere la lettera di mezzo è la più grande.
6. Fare clic su Applica per applicare il cambiamento nella finestra di visualizzazione.
7. Le lettere si sposteranno lungo la linea centrale tra loro e cambierà l'altezza delle lettere.
8. Fare clic su OK per chiudere la finestra delle proprietà dell'oggetto.



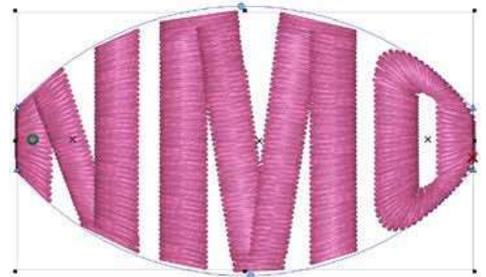
melco

Monogramma (utilizzando la linea tipo busta)

Un altro modo per creare l'aspetto di un monogramma senza l'utilizzo di un alfabeto speciale progettato per essere un monogramma è quello di utilizzare il tipo di linea della busta per imitare una forma monogramma.

Per fare questo, utilizzare il seguente metodo:

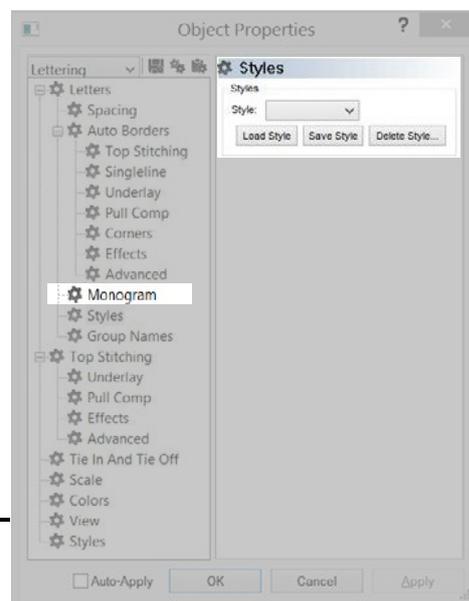
1. Iniziare con un elemento scritto contenente al massimo tre lettere.
 2. Accedere alle proprietà dell'oggetto dell'elemento lettere.
 3. Modificare il tipo di linea di busta.
 4. Fare clic su Applica.
 5. Modificare la forma della busta per la tue esigenze. Le lettere potranno adattarsi alla forma.
- Vedere la sezione tipo di linea busta per ulteriori informazioni sulla modifica di questo tipo di linea.



Stili (lettere)

Gli stili delle lettere sono chiamati insiemi di proprietà lettere che possono essere salvati e caricati in un qualsiasi momento. Questi forniscono un modo rapido per utilizzare tutte le impostazioni preferite o più utilizzate per un dato tipo di carattere.

Ad esempio, è possibile impostare il font da ricamare con un'altezza, densità, compensazione e sottofondo specifico. Si può andare in file e salvare tutte le impostazioni come stile lettera denominato "[Tipo di carattere]" o un qualsiasi altro nome da voi scelto. La prossima volta che avete bisogno di eseguire quel tipo di font, è possibile caricare lo stile e tutte le proprietà con le impostazioni che avete testato e impostato.



Salvataggio di uno Stile (lettere)

Per creare uno stile, attenersi alla seguente procedura:

1. Creare un elemento lettere con tutte le proprietà desiderate.
2. Fare un test di ricamo del vostro progetto sul materiale.
3. Regolare le proprietà in base alle vostre esigenze e, eventualmente, fare un secondo test ricamo.
4. Una volta che tutte le proprietà sono apposto, andare agli stili delle lettere nlle proprietà oggetto del vostro elemento lettere.
5. Fare clic su Salva stile.
6. Si aprirà una finestra di salvataggio dove dovrete nominare e salvare il vostro stile.
7. Fare clic su OK.

Caricare uno Stile (applicandolo ad un elemento lettere)

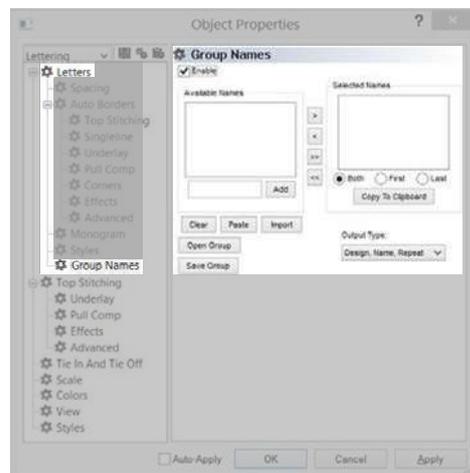
Dopo la creazione e il salvataggio di uno stile carattere, può essere applicato ad altri elementi scritte in altri progetti. Per applicare uno stile carattere e caricare tutte le proprietà ad esso associati, attenersi alla seguente procedura:

1. Creare o selezionare un elemento di lettere.
2. Accedere alle proprietà dell'elemento.
3. Andare agli stili.
4. Selezionare lo stile desiderato dal menu a discesa.
5. Fare clic su Carica Stile.
6. Fare clic su Applica per applicare le modifiche all'elemento lettere.

Gruppi di Nomi

La funzione gruppi di nomi consente di creare un progetto di ricamo, in cui uno degli elementi lettere può essere sostituito con elementi diversi (nomi, parole, numeri, ecc.) Ciò significa che è possibile creare un modello dove il software genera diversi file senza che voi dobbiate modificare spesso.

Ad esempio, si può scegliere di avere un elemento lettere sopra ed un disegno di una palla in basso. Poi, dover creare tutti i disegni con i diversi nomi della squadra. La funzione consente di copiare quei nomi da un documento di testo o una mail e incollarli nel software (eliminando errori di battitura). Una volta incollati, la funzione può essere utilizzata per generare un file con tutti i nomi o più file con i vari nomi, a seconda delle vostre esigenze.



Lavorare con i nomi dei gruppi spesso richiede alcuni test ricamo per garantire che i nomi in uso siano della lunghezza giusta. Utilizzando il tipo di linea della busta può aiutare a risolvere queste problematiche.

La posizione e molte delle proprietà non possono essere modificate dal nome al nome. Utilizzando funzioni automatiche come l'auto-densità, auto-sottofondo, e auto-spaziatura si può ridurre notevolmente la necessità di risolvere i problemi con i singoli nomi.

Setting Up Group Names

Per impostare un progetto che utilizzi un gruppo di nomi, attenersi alla seguente procedura:

1. Creare un progetto di ricamo utilizzando un elemento lettere che verrà sostituito dal gruppo di nomi. Provare a usare una parola che è di lunghezza media. Può essere anche solo una serie di una singola lettera (XXXXX). Ricordate che questo testo è semplicemente un segnaposto e verrà scambiato con il testo che si trova nel gruppo nomi.
2. Impostare tutte le proprietà (alfabeto, larghezza lettera, densità, compensazione, ecc) degli elementi nel disegno.
3. Ricamare un campione di prova al fine di garantire che le proprietà impostate siano corrette.
4. Accedere alle proprietà dell'elemento lettere da modificare.
5. Selezionare la sottocategoria nomi dei gruppi.
6. Selezionare la casella Attiva.
7. E scrivere nella casella nomi disponibili i nomi che si desiderano.



melco

Nomi Disponibili

I nomi gruppo ha due liste di nomi ad esso associati. La prima è i nomi disponibili. Ad esempio, questo potrebbe essere riempito con un elenco di tutti i giocatori di una squadra sportiva. I nomi disponibili è l'elenco dal quale vengono estrapolati i nomi selezionati.

Il secondo elenco è i nomi selezionati. Questo è un sottoinsieme dei nomi disponibili. Può essere usato per aiutare la produzione. Ad esempio, si può scegliere di selezionare tutti i membri del team che hanno una camicia di medie dimensioni. Questo permetterebbe a voi di produrre tutti i capi della stessa taglia in una volta senza dover cambiare nome tutte le volte e eseguire il lavoro in modo confuso.

Per compilare l'elenco nomi disponibili, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- aggiungere manualmente i nomi

1. Digitare i nomi nella casella appena sotto la lista dei nomi disponibili e fare clic su Aggiungi dopo ogni nome o separare i nomi con le virgole (John Smith, Rose, Jack Jones).

- Copiare e incollare i nomi da un documento di testo.

1. Selezionare i nomi in un documento di elaborazione e-mail o una parola.

2. Copia i nomi negli appunti del computer (CTRL + C di solito funziona con la maggior parte dei software)

3. Fare clic sul pulsante Incolla sotto la lista nomi disponibili per incollare i nomi dagli appunti nella lista.

- importare i nomi da un file .TXT.

1. Se si dispone di un file .TXT dei nomi, è possibile importare il file utilizzando il pulsante importa sotto alla finestra nomi disponibili.

Formato dei Nomi

Quando si compila la lista, conta il formato dei nomi.

- nomi: i primi nomi elencati saranno presi in considerazione quando il primo nome verrà selezionato nella lista nome selezionato.

- Ultimi nomi: Alcune parole dopo lo spazio saranno presi in considerazione come il cognome della persona.

- Doppi nomi: Per i nomi che hanno due nomi, separarli con una lineetta bassa. La lineetta sarà trasformata in uno spazio con il punto, ma manterrà i nomi insieme. Ad esempio, Sarah_Jane, Mary_Jo e Mary_Beth.

Nome Disponibile (Come inserimento)	Nome Selezionato (Primo)	Nome Selezionato (Ultimo)
John Smith	John	Smith
Smith, John (Aggiunto manualmente)	Smith John	
Smith, John (Incollato o Importato)	Smith,	John
Sarah Jane Smith	Sarah	Jane Smith
Sarah_Jane Smith	Sarah_Jane	Smith
Smith	Smith	

melco

Nomi Selezionati

L'elenco nomi selezionato è un sottoinsieme della lista nomi disponibili. Questi nomi sono i nomi da utilizzare quando si genera il nome del File gruppo.

Può essere utile utilizzare questo per associare ad una determinata misura un gruppo di nomi.

Aggiungere Nomi ad una lista di nomi selezionati

Per aggiungere nomi all'elenco dei nomi selezionati, utilizzare i pulsanti tra i due elenchi.

[>] - Questo pulsante aggiunge il nome evidenziato (selezionato) nei nomi a disposizione

[<] - Questo pulsante rimuove l'evidenziazione del nome (selezionato) dall'elenco nomi selezionati.

[»] - Questo pulsante aggiunge tutti i nomi dalla lista nomi disponibili all'elenco nomi selezionati.

[«] - Questo pulsante rimuove tutti i nomi dall'elenco nomi selezionati.

I pulsanti sotto la lista nomi selezionati servono per aggiungere parti di nomi all'elenco dei nomi selezionati.

- Tutti e due - Questa scelta aggiunge il primo nome e l'ultimo (se disponibile) all'elenco dei nomi selezionato.
- Primo - Questa scelta aggiunge il primo nome all'elenco dei nomi selezionato.
- Ultimo - Questa scelta aggiunge il secondo nome (tutte le parole dopo lo spazio) all'elenco dei nomi selezionato.
- Copia dagli appunti - Questo pulsante copia il nome selezionato negli appunti del computer.

Modificare un nome

Una volta che la lista nomi selezionata viene creata, è possibile visualizzare i nomi nel progetto selezionando un nome dalla lista nomi selezionata e facendo clic su Applica. Si può quindi procedere a modificare la larghezza, la spaziatura o la lettera di quel nome.

Generare un file di un gruppo nomi

Il formato file determinerà come i file vengono generati.

- OFM - Salva le proprietà del file, ma non genera i nomi dei gruppi.
- EXP o CND - Genera il file gruppi di nomi in base al tipo di output selezionato.

melco

Tipo di Output

Il tipo di output determina come verrà generato il file.

- Disegno, Nome, Rapporto - Questa opzione ricama il disegno e il nome sulla lista. Poi, dopo un cambio colore, si ricama nuovamente il disegno e il nome successivo sulla lista. Si ripeterà finché l'elenco non è completato. Questo genera un file che a volte è indicato come un insieme di nomi. Per ricamare questo, impostare la sequenza colori per il primo ricamo, poi inserire un comando pausa per fermare la macchina. Ripetere questa sequenza con i vari nomi. In questo modo quando la macchina termina di ricamare su un indumento, la macchina si ferma grazie al comando pausa, e si avrà la possibilità di cambiare il capo.
- Disegno una volta - Questa ricamerà il disegno una sola volta e poi ricamerà solo i nomi. Questa funzione serve per chi ha delle multiteste tradizionali. Essi possono ricamare il disegno su tutte le teste e poi spegnerle tutte, lasciando una testa attiva per ricamare il nome.
- Solo nomi - Questo genererà un file con solo i nomi.
- Solo disegno - Questo genererà un file con solo il disegno.
- Dividere File - Questo genererà dei file separati. Ogni file conterrà gli elementi di disegno e un nome univoco. Il beneficio di questo metodo è che si può tracciare il disegno per ogni capo. Questi file saranno chiamati con un numero da l'ordine della lista e il nome. Esempio: 01TOMMY.exp



A Group Names ile saved as separate files using .EXP

Salvare e Aprire un Gruppo di nomi

Se avete bisogno di utilizzare più modelli o disegni con lo stesso insieme di nomi, è possibile impostare prima un file e salvare il gruppo. Ad esempio, si può avere un gruppo che vuole i loro nomi con un pallone e un altro lotto di capi di abbigliamento con i loro nomi ma con una mascotte. Piuttosto che inserire i nomi per due volte, è possibile riutilizzare il gruppo.

- Per salvare un gruppo, fare clic sul pulsante Salva gruppo. Ciò salverà sia la lista nomi disponibili che la lista nomi selezionati in un file .GRN.
- Per aprire / utilizzare un gruppo salvato, fare clic sul pulsante Apri Gruppo. Quindi, individuare il file .GRN che si desidera utilizzare. Clicca su Opri per riempire i due elenchi.

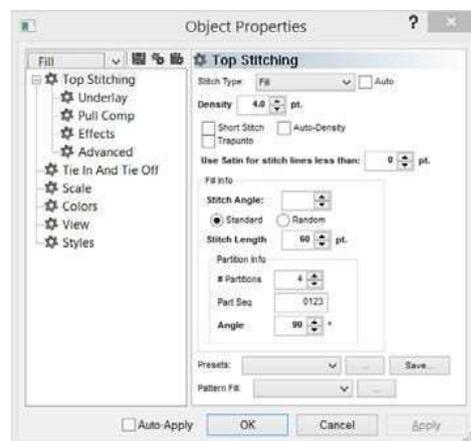
Proprietà Oggetto

Le proprietà oggetto contiene una serie di impostazioni per gli elementi all'interno di un ricamo. Queste impostazioni o proprietà cambiano a seconda del tipo di elemento o elementi che sono selezionati.

Per accedere alla finestra delle proprietà dell'oggetto:

1. Selezionare l'elemento desiderato
2. Per accedere alle proprietà ci sono diversi modi
 - Pulsante destro del mouse sull'elemento selezionato e selezionare Proprietà dal menu contestuale,
 - Fare doppio clic all'interno della casella di selezione / modifica di un elemento selezionato.
 - Vai a Visualizza> Proprietà.

Si aprirà la finestra delle proprietà dell'oggetto. La finestra è divisa in due parti. La parte sinistra contiene le categorie e sottocategorie, mentre il lato destro della finestra vengono visualizzate le proprietà contenute nella categoria selezionata.



Selezione del tipo di Punto/Elemento

Quando più elementi sono selezionati, la finestra delle proprietà dell'oggetto vi permetterà di influenzare diversi sottoinsiemi di questi elementi in base al loro tipo di elemento e / o tipo di punto. Il tipo di elemento / punto consente di selezionare i seguenti sottoinsiemi degli elementi:

- tutti gli elementi - Questo mostrerà le proprietà che sono comuni tra tutti gli elementi selezionati.
- Lettere - Questo mostrerà le proprietà che interessano tutte le lettere all'interno degli elementi selezionati.
- Linea - Questo mostrerà le proprietà che interessano tutti gli elementi di linea singoli all'interno degli elementi selezionati.
- Elemento linea Multi-Punti - così etichettate in quanto questi elementi contengono più righe di ricamo la selezione di questa mostrerà le proprietà che interesseranno tutti i seguenti tipi di punto.
- Cordoncino - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti cordoncino selezionati.
- Riempimento - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti riempimento selezionati.
- ZigZag - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti zig-zag selezionati.
- Punto-E - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti-E selezionati.
- Riempimento Bordo - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti riempimento bordo selezionati.
- Attrezzatura - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti attrezzatura selezionati.
- decorativo - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti decorativi selezionati.
- Paillette - un sottoinsieme dell' Elemento linea Multi-Punti. Questo influenzerà tutti i punti di fissaggio delle paillettes di un elemento selezionato.

melco

- Punto - Questa selezione avrà effetto su tutti i tipi di impunture, tra cui i seguenti tipi di punto.
- Normale - un sottoinsieme dell'elemento impuntura. Questo avrà effetto su tutti gli elementi impuntura normale selezionati.
- Saltapunto- un sottoinsieme dell'elemento impuntura. Questo avrà effetto su tutti gli elementi saltapunto selezionati.
- Tripla - un sottoinsieme dell'elemento impuntura. Questo avrà effetto su tutti gli elementi di impuntura tripla selezionati.
- Decorativo - un sottoinsieme dell'elemento impuntura. Questo avrà effetto su tutti gli elementi decorativi a impuntura selezionati.
- Paillettes - un sottoinsieme dell'elemento impuntura. Questo avrà effetto su tutti gli elementi di impuntura di fissaggio delle paillettes selezionati.
- Punto Croce - Questo mostrerà le proprietà che interesseranno tutti gli elementi a punto croce all'interno degli elementi selezionati.
- Applicazione - Questo mostrerà le proprietà che interesseranno tutti gli elementi applicazione all'interno degli elementi selezionati.
- Espanso - Questo mostrerà le proprietà che interesseranno tutti gli elementi espansi all'interno degli elementi selezionati.
- Manuale - Questo mostrerà le proprietà che interesseranno tutti gli elementi di creazione manuale all'interno degli elementi selezionati.
- Vettore - Questo mostrerà le proprietà che interesseranno tutti gli elementi vettoriali all'interno degli elementi selezionati.

Salvare le Proprietà come Default

Le proprietà degli oggetti possono essere memorizzati come valori predefiniti per il progetto corrente o il software. Per impostare le proprie impostazioni predefinite di proprietà, eseguire le seguenti operazioni:

Aprire la finestra delle proprietà dell'oggetto.

1. Selezionare le impostazioni desiderate per le proprietà. Questo può essere fatto da un elemento o tipo di punto cambiando la selezione nel menu a discesa.
2. Una volta impostato le proprietà desiderate, cliccare sulla icona Impostazioni predefinite Salva con nome vicino alla parte superiore del lato sinistro della finestra delle proprietà.



1. Dalla finestra che si apre, selezionare se si preferisce salvare le impostazioni predefinite in modo permanente o solo per il progetto attuale.
2. Fare clic su OK.

Copia e Incolla le Proprietà

Le proprietà degli oggetti possono essere copiate da un elemento e incollate su altri. Questo è un ottimo modo per ottenere le impostazioni come si preferisce. Regolare un piccolo elemento e ricamare per controllare le impostazioni. Una volta verificato, queste proprietà possono essere copiate da quell'elemento e incollate su altri.

Copiare le Proprietà di un elemento:

1. Selezionare l'elemento desiderato.
2. Accedere alla finestra delle proprietà dell'oggetto.
3. Fare clic sul pulsante Copia proprietà.



Incollare le Proprietà di un elemento:

1. Selezionare l'elemento desiderato.
2. Accedere alla finestra delle proprietà dell'oggetto.
3. Fare clic sul pulsante Proprietà e incolla.



1. Fare clic su Applica per applicare le modifiche.

melco

Tipi di Punto

I tipi di punto hanno diversi scopi e applicazioni. Molte delle proprietà sono specifiche sia al tipo di punto o al tipo di elemento. I tipi di punto che sono nel software sono elencati qui seguono.

Punto Normale

I punti normali sono punti singoli che seguono uno dopo l'altro. A volte questi punti si riferiscono a punti come linee o come punti di sutura in esecuzione. Essi sono tipicamente utilizzati per spostarsi da una zona di un disegno ad un'altra senza tagliare il filo, o per creare piccoli dettagli o contorni.

Punto Triplo

I punti tripli sono simili al punto normale che cadono in una linea e che si seguono uno dopo l'altro. La grande differenza è che i punti tripli sono più marcati dei punti normali. Questi punti sono spesso utilizzati per i contorni, i dettagli, e per il lavoro decorativo. In 3D, questi punti sembrano uguali a quelli normali nel software. Però quando andate a ricamare, vedrete una differenza di marcatura.

Saltapunto

Questo tipo di punto è in realtà una mancanza di punti. La selezione di questo tipo sposta la macchina lungo il percorso indicato senza ricamare. Nel software, mostra una linea tratteggiata. Se vista in 3D, questi elementi non sono visibili.

Punto Decorativo

Il Punto Decorativo permette di creare un motivo lungo un percorso specificato.



Punto Paillettes

Il punto paillettes è identico a quello decorativo in molti modi, questo tipo di punto ripete un motivo lungo un percorso. Il motivo per questo tipo di punto contiene anche un comando di espulsione di paillettes per le macchine che hanno il dispositivo paillettes.



Cordoncino (Elemento Linea Multi-Punti)

Il punto cordoncino è probabilmente il punto più comunemente associato a quando si pensa di ricamo a macchina.

I punti cordoncino sono un po' limitati nella gamma di dimensioni. Per evitare che i punti creino delle sbavature, mantenere le lunghezze delle linee di ricamo sotto i 60 punti o 6 mm. Se volete delle linee di ricamo più lunghe, considerate un punto riempimento per mantenere una buona qualità del ricamo.

Riempimento (Elemento Linea Multi-Punti)

Il punto riempimento è utilizzato spesso per grandi aree di ricamo il numero di punti negli elementi di riempimento tende ad essere superiore a quello degli elementi con il punto cordoncino a causa dei punti aggiuntivi all'interno dell'elemento.



Zig Zag (Elemento Linea Multi-Punti)

Il punto Zig Zag è spesso utilizzato in disegni di ricamo dove vengono eseguite delle applicazioni di materiale. Il Punto cordoncino di solito genera un punto pieno sulle estremità degli elementi, il punto Zig Zag non lo fa.



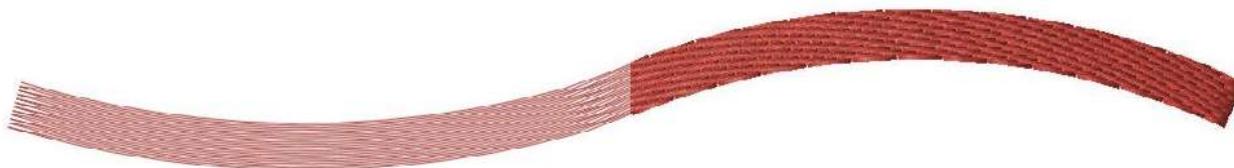
Punto E (Elemento Linea Multi-Punti)

Il punto E è chiamato anche punto coperta, questi punti sono anche più comunemente usati per i materiali di applicazione o bordi decorativi.



Riempimento Bordo (Elemento Linea Multi-Punti)

Crea dei punti che vengono eseguiti perpendicolarmente alle linee di direzione del punto indicato.



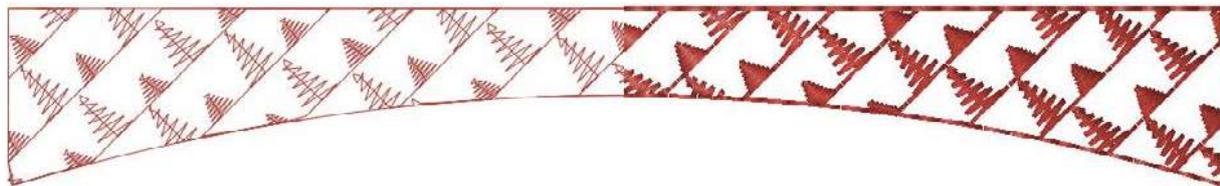
Attrezzatura (Elemento Linea Multi-Punti)

Il punto attrezzatura è spesso utilizzato in disegni da ricamo dove vi è presente un'applicazione. E' estremamente simile al punto zig zag che posiziona i punti sul bordo del materiale. La più grande differenza è che la densità punti è maggiore di default.



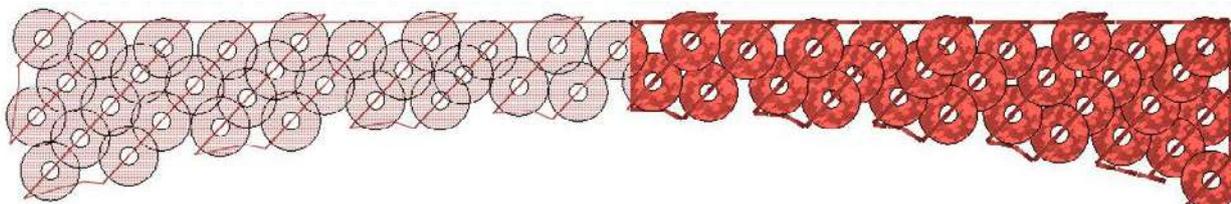
Punto Decorativo (Elemento Linea Multi-Punti)

Il punto decorativo è utilizzato all'interno di un elemento di linea multi-punti, ripetono le linee di motivi. La spaziatura e il ridimensionamento di questi motivi possono essere modificati.



Punto Paillettes (Elemento Linea Multi-Punti)

I punti di paillettes in elementi di linea multi-punti funzionano come i punti decorativi. Hanno incluso anche i comandi di espulsione paillettes per le macchine con il dispositivo paillettes. Le paillettes o i punti di fermatura possono avere bisogno di essere regolati per evitare che si creino applicazioni errate delle paillettes.

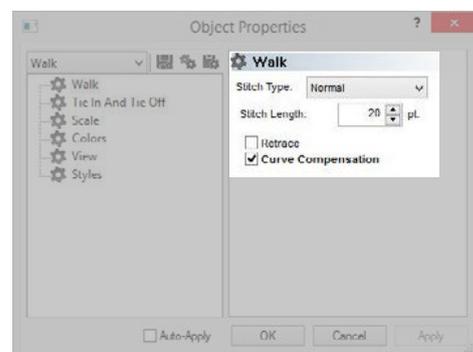


Proprietà elementi Impuntura

Gli elementi Impuntura hanno diverse proprietà in base al tipo di punto. Il tipo di punto è una proprietà comune a tutti gli elementi ed è spiegato nella sezione precedente. Selezionando il tipo di punto si visualizzerà le proprietà elencate di seguito.

Impuntura Normale

- Lunghezza punto - Questa proprietà controlla la lunghezza di ogni punto o la distanza tra i fori dell'ago. Assicurarsi che le lunghezze del punto siano più lunghe rispetto al diametro del vostro ago per evitare rotture filo.
- 15-25 Lunghezza punto - Buono per i punti di movimento e di dettaglio
- 40-65 Lunghezza punto - Per i punti che devono essere rimossi in seguito
- Ritracciare - Questo farà sì che la direzione dei punti di movimento possano essere sia in avanti che indietro. L'elemento finirà la cucitura esattamente dove ha cominciato. Selezionare la casella nella finestra delle proprietà o le proprietà della barra per attivare questa funzione.
- Offset - Disponibile solo se il ritracciare è selezionato, questo modifica i fori dell'ago ed evita che l'ago ricami nei fori già eseguiti. Questo sposterà la cucitura di un valore specifico.
- Compensazione Curva - Questo ridurrà la lunghezza del punto all'interno delle curve per mantenere la forma. Con i punti più lunghi si dà a delle curve strette un aspetto spigoloso, questa opzione darà un aspetto più uniforme alla curva.



Impuntura Tripla

L'impuntura Tripla ha le stesse proprietà dell'impuntura normale. Ha anche una proprietà in più.

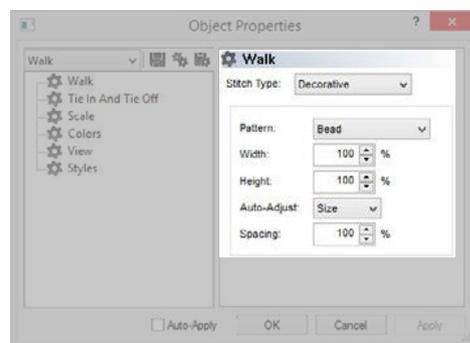
- Spessore - Determina quanto tempo ogni punto passerà su se stesso prima di andare avanti. Questo può essere impostato su qualsiasi numero dispari compreso tra 3 e 13. Di solito da 3 a 5 punti funziona bene per la maggior parte delle applicazioni.

Impuntura Saltapunto

Il saltapunto ha le stesse proprietà dell'impuntura normale. Il saltapunto serve per spostare la macchina da un area ad un'altra senza ricamare.

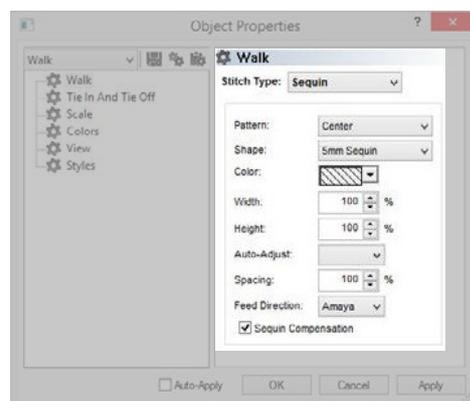
Punto Decorativo

- **Modello** - Questo menu a discesa consente di selezionare il motivo decorativo da ripetere lungo l'impuntura.
- **Larghezza** - Questo permette la regolazione della larghezza del motivo decorativo.
- **Altezza** - Questo consente la regolazione dell'altezza del motivo decorativo.
- **Impostazione Automatica** - Questa regola automaticamente dalla dimensione allo spazio il motivo. La regolazione può essere modificata selezionando una dimensione diversa dal menu a discesa.
- **Spaziatura** - Questo consente di modificare la spaziatura del motivo lungo l'impuntura.



Punto Paillettes

- **Modello** - Questo menu a discesa consente di selezionare il tipo di punto di fissaggio desiderato.
- **Forma** - Da questo menu a discesa, è possibile selezionare le dimensioni e la forma delle paillettes da utilizzare nell'elemento.
- **Colore** - Un colore specifico può essere selezionato per il colore delle paillettes, ma se non viene selezionato le paillettes verranno colorate come il filo di fissaggio.
- **Larghezza** - Questo permette la regolazione della larghezza dei punti di fissaggio.
- **Altezza** - Questo permette la regolazione dell'altezza dei punti di fissaggio.
- **Impostazione Automatica** - Questa regola automaticamente lo spazio dei punti di fissaggio. La regolazione può essere modificata selezionando una dimensione diversa dal menu a discesa.
- **Spaziatura** - Questo consente di modificare la spaziatura delle paillettes lungo l'impuntura.
- **Direzione alimentazione** - Questo permette la compensazione per le diverse macchine da ricamo e gli angoli di attacco paillettes. Assicurarsi di selezionare quella appropriata per il dispositivo.
- **Compensazione paillettes** - Aggiungerà dei punti di uscita dal percorso delle paillettes per evitare di danneggiare le paillettes.



Ricamo Superiore

Le proprietà del ricamo superiore variano in base al tipo di punto selezionato. Il tipo di punto può essere selezionato dal menu a discesa o determinato automaticamente utilizzando auto.

Tipo di punto automatico

Il tipo di punto automatico si abilita selezionando la casella Auto sulla destra del menu a discesa. L'Auto identifica in base alla lunghezza del punto e alle dimensioni dell'elemento, se l'elemento deve contenere un riempimento o un altro tipo di punto.

Il tipo di punto sarà valutato quando l'elemento verrà dimensionato, quindi se l'elemento cambia dimensione, può anche cambiare il tipo di punto per adattarsi alla nuova lunghezza del punto.

Parametri tipo di punto automatico

I parametri per tipo di punto automatico sono accessibili facendo clic sulla casella [...] a destra della casella auto.

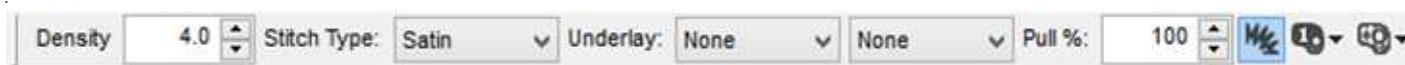
Questi parametri elencano le proprietà di entrambe le dimensioni. Il più piccolo (punto pieno) viene visualizzato sulla destra e sulla sinistra la più grande (punto riempimento). Questi intervalli e le proprietà possono essere regolati in queste caselle. Per ulteriori informazioni su queste proprietà, vedere le seguenti sezioni su punti pieni e punti corti.

Quando la densità della funzione auto è attivata, il tipo di punto a nel menu a discesa è disattivato, ma verrà visualizzato il tipo di punto utilizzato nell'elemento selezionato.



melco

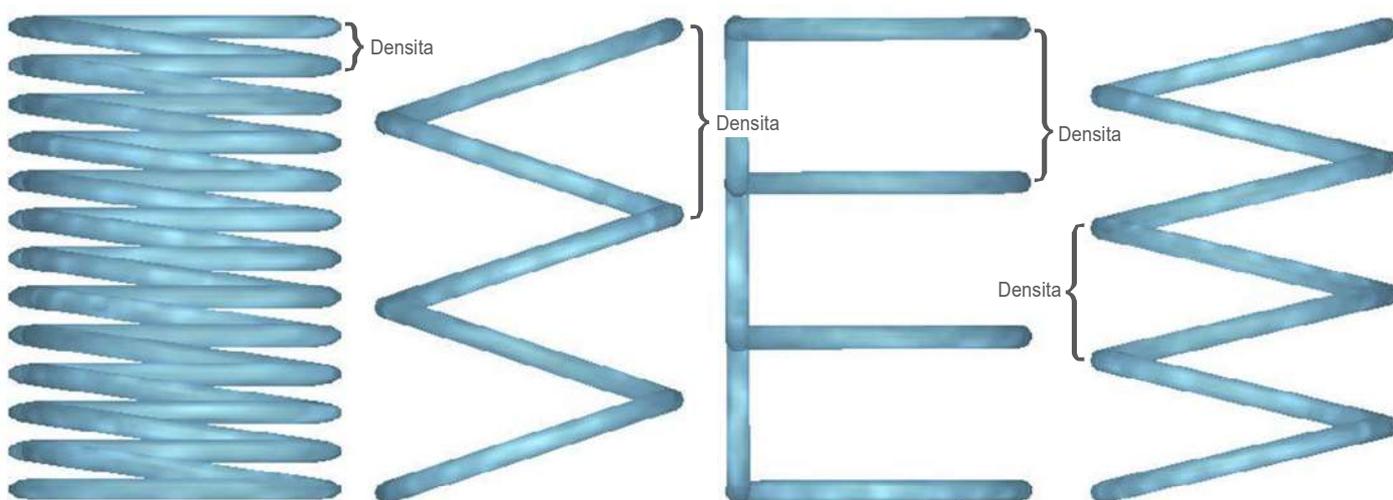
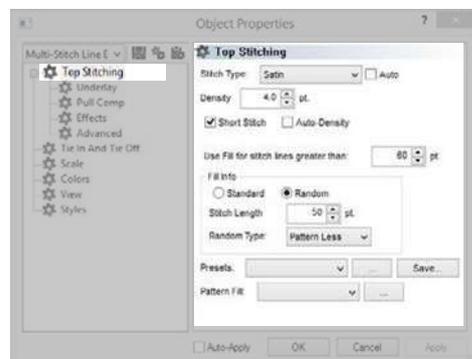
Proprietà ricamo superiore for Cordoncino, Zig Zag, Punto E, e attrezzatura



Per i punti tipo: punto raso, zig zag, attrezzatura, e punto E tutti agiscono in modo leggermente diverso, le loro proprietà sono la stessa cosa.

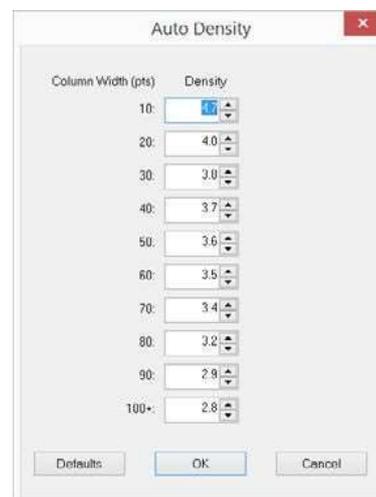
Densità

La proprietà densità rappresenta lo spazio tra le linee di cucitura che percorrono la stessa direzione. Abbassando questo valore si avvicinano i punti. Aumentando il valore i punti si allontanano. La densità può essere modificata in base alla lunghezza del punto o dal tipo di applicazione. I punti più lunghi possono richiedere una densità maggiore. I materiali con una trama fitta possono richiedere una maggiore densità per coprire completamente il materiale.



Auto Densità

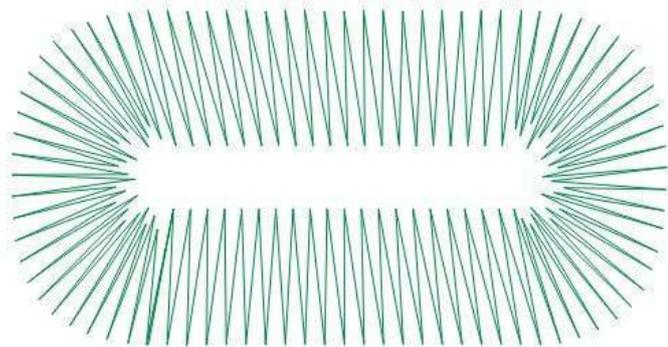
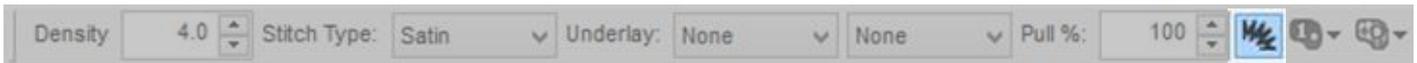
Per abilitare l'auto-densità, selezionare la casella auto-densità sotto alla casella densità. Questo cambierà il valore nella casella densità in una percentuale e baserà la densità con la tabella che si troverà facendo clic sul pulsante [...]. Si può modificare il valore della densità per ogni percentuale nella tabella.



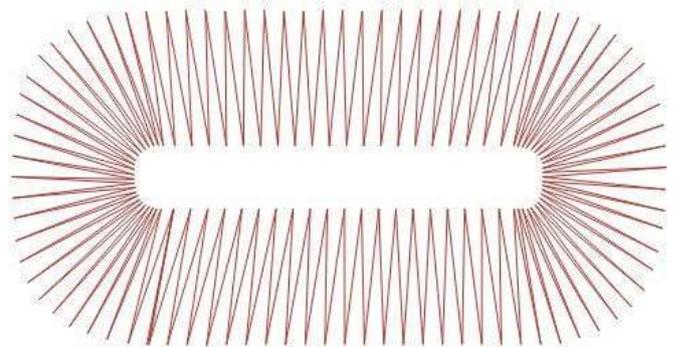
melco

Punti Corti

I punti corti vengono utilizzati quando si ha delle curve strette e dove i punti hanno la tendenza a raggrupparsi creando dei buchi nel capo e rotture filo. Questa funzione regola il posizionamento dei punti sul bordo interno di questi elementi ad angolo curvo evitando la possibilità di andare a ricamare più punti nel solito posto creando dei buchi nel capo e creando rotture filo. Questa funzione può essere disabilitata o abilitata tramite una casella di controllo nella categoria ricamo superiore nelle proprietà. Appare anche nella barra delle proprietà, come un piccolo pulsante.



Punti Corti On



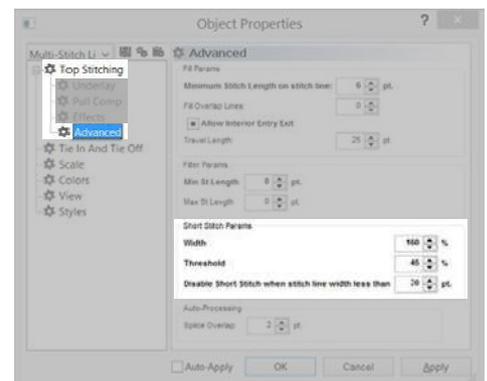
Punti Corti Off

- Quando si parla di punti corti, è possibile trovare la raccomandazione di essere disabilitati quando si va ad eseguire piccole scritte o elementi sottili. Questo per evitare rotture del filo. Nel software, i punti corti vengono automaticamente disabilitati da impostazione predefinita per cuciture di lunghezza inferiore a 20 punti.

Parametri Punti Corti

I parametri per punti corti sono nella categoria Avanzate. I parametri sono i seguenti:

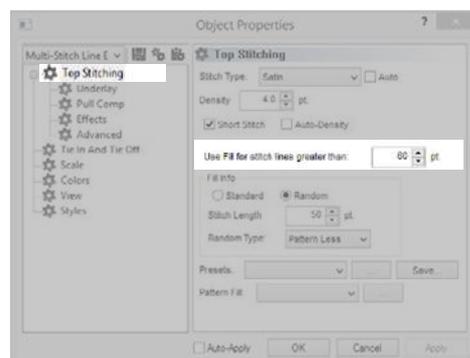
- Larghezza - Questa percentuale regola la larghezza dei punti. È una percentuale impostata. Non è una percentuale della lunghezza della cucitura.
- Limite - Quando la dimensione interna della curva o angolo è minore o uguale alla percentuale specificata, verranno generati i punti corti.
- Disattivare punti corti quando ...: Quando la lunghezza del punto è sotto al valore specificato, non saranno generati i punti corti anche quando la funzione è attiva. Questo fatto per prevenire rotture del filo.



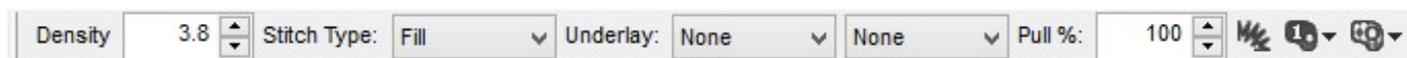
melco

Usa il riempimento per cuciture inferiori a:

Per evitare di andare a creare punti cordoncino con una lunghezza punto al di sopra delle possibilità del punto e quindi creare un ricamo con dei fili lenti, questa funzione cambierà automaticamente i punti cordoncino in punti riempimento, su una qualsiasi linea che sia più lunga del valore specificato. Per impostazione predefinita, questo genererà una creazione casuale per quei punti. Questo problematica è visibile più facilmente sullo schermo che non nel ricamo. Per disattivare questa funzione, immettere "0" nella casella.



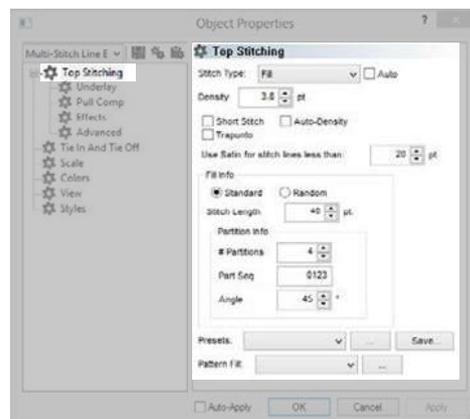
Proprietà Ricamo Superiore per riempimento e riempimento bordo



Entrambi i punti hanno proprietà simili. Densità e punti corti funzionano come descritto nella la sezione precedente per punti pieni.

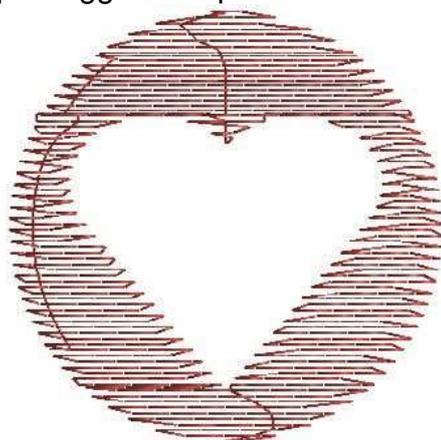
Trapunto

La funzione trapunto sposta la direzione dei punti dall'interno dell'elemento ai bordi esterni dell'elemento. Questa funzione viene normalmente utilizzata solo per rendere uniforme l'esecuzione dei punti in un riempimento.

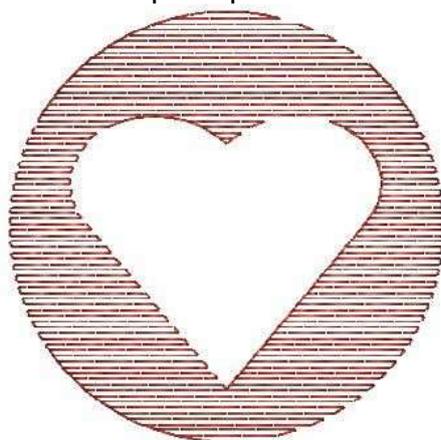


Traccia Bordo

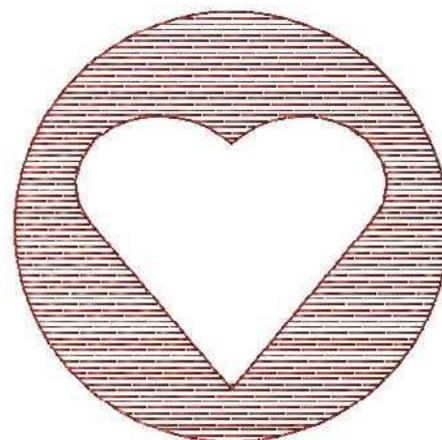
Il taccia bordo è una struttura secondaria che diventa disponibile quando la funzione trapunto è abilitata. Questa funzione traccia un bordo esterno della forma che serve per nascondere i passaggi da un punto ad un altro dando un aspetto pulito al bordo della forma.



Trapunto Disabilitato



Trapunto Abilitato



Trapunto Abilitato + Traccia Bordo

Usa il cordoncino per cuciture inferiori a:

Per mantenere gli elementi con cuciture che non creino problemi e ad evitare rotture del filo, questa funzione rimuove essenzialmente i punti di lunghezza inferiore a tale valore specificato. Per disattivare questa funzione, immettere "0" nel campo.

Info Riempimento

Questa sezione contiene le informazioni su come viene creato il riempimento ed quale schema punti verrà utilizzato.

Angolo del Punto

L'angolo del punto è impostato utilizzando lo strumento di editing o nella casella l'angolo del punto nella finestra delle proprietà o nella barra delle proprietà. Se più di un angolo è utilizzato all'interno dell'elemento, questa casella non sarà presente.

Modelli Riempimento (Standard o Casuale)

A seconda del risultato desiderato, può essere selezionato un modello di riempimento standard o speciale. Queste scelte di modello alterano le linee dei punti e allineamento tra loro.

- Standard – il riempimento standard crea un modello costante. Questo può essere paragonato per esempio al modello di un muratore che può fare con i mattoni.
- Casuale – il riempimento casuale non ha un modello costante.

Lunghezza Punto

Il campo lunghezza del punto determina la distanza tra i punti o la lunghezza dei punti all'interno del riempimento. Lungo i bordi, i punti possono essere più corti di questa lunghezza per preservare il modello del riempimento.

Fill Info

Standard Random

Stitch Length pt.

Partition Info

Partitions

Part Seq

Angle °

melco

Partition Info

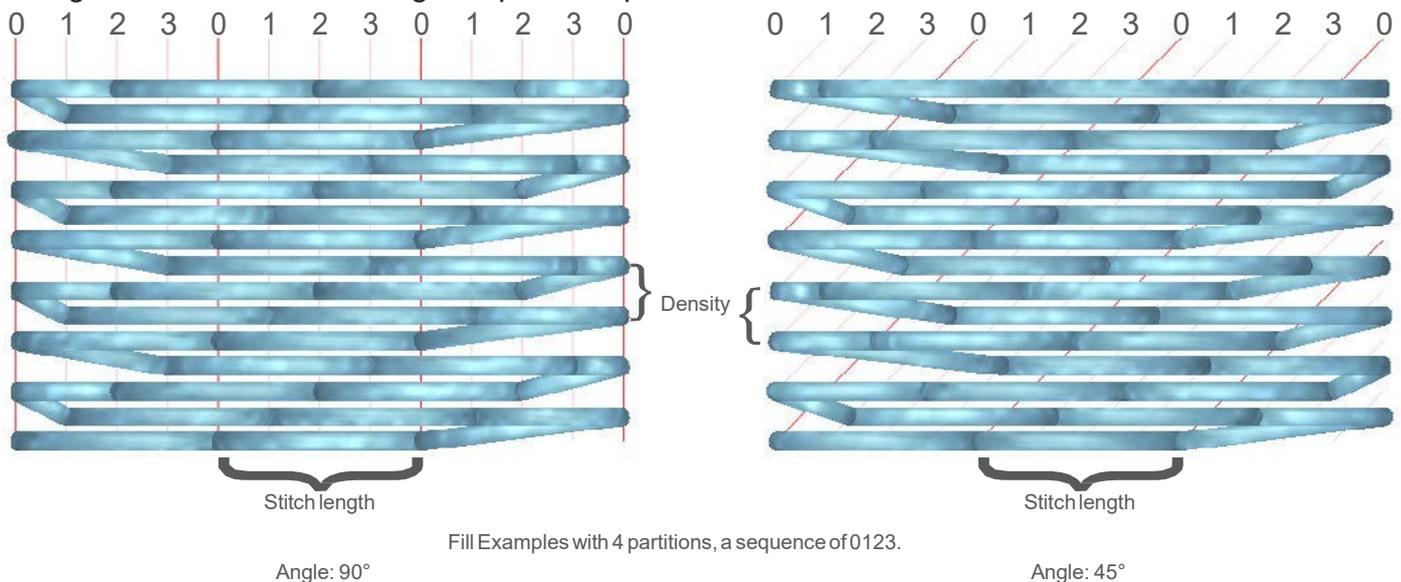
In un riempimento normale, le informazioni di partizione è ciò che crea lo schema dei punti. E 'ciò che determina come

i punti sono sfalsati e sul quale angolo modello ripete.

- # Partizioni - Quando si crea il malato, questo numero si divide la lunghezza del punto per l'importo speciied. Queste divisioni sono poi utilizzati per determinare dove le penetrazioni ago cadranno su linee successive del malato. Questo sarà anche indicare il numero di linee di punti saranno cuciti prima che il modello si ripete.
- Parte Seq - La sequenza partizione è l'ordine in cui le penetrazioni dell'ago cadono su linee successive di un malato. Le divisioni delle partizioni sono numerate a zero attraverso il numero di partizioni meno uno. Se si dispone di quattro partizioni, la sequenza può contenere i numeri 0, 1, 2 e 3.

Per impostazione predefinita, questi numeri cadono in modo creando un look lineare per i malati. Questi numeri possono essere cambiati per modificare l'aspetto di un malato.

• Angolo - Questo angolo partizione è impostata in funzione dell'angolo di cucitura. Questa linea immaginaria indica la linea lungo la quale la ripetizione del modello cade.



Random Fills

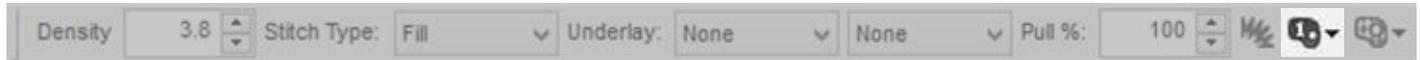
Quando è selezionato a caso come la scelta malato, è possibile scegliere il tipo casuale.

- Patternless - Questo crea un casuale e patternless male che è a malapena sufficiente a distinguere qualsiasi modello, ma mantiene la lunghezza del punto.
- Random Offset - Ciò altera il modello di punto variando le partizioni mantenendo la lunghezza del punto.
- Lunghezza Punto Casuale - Ciò altera la lunghezza del punto
- Random Factor - Questa percentuale determina l'importo che casuale lunghezza del punto può deviare dalla lunghezza del punto specificato.

melco

Presets

Questi file predefiniti popoleranno la lunghezza del punto e le informazioni di partizione. Questi sono disponibili nella finestra proprietà nonché sulla proprietà bar.



Selezionare uno di questi riempimenti dal menu a discesa. Per visualizzare un'anteprima dei malati, fare clic sul pulsante [...] a destra del menu a discesa preimpostato.

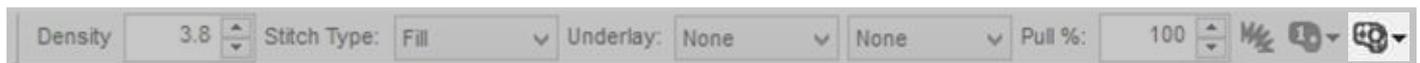
Saving Your Fills

Per salvare uno dei tuoi mali ai preset.

1. Impostare tutte le tue proprietà malati.
2. Fare clic sul pulsante Salva per il diritto di Preset.
3. Assegnare un nome e fare clic su OK.

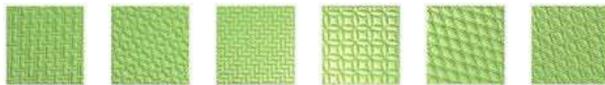
Pattern Fill

riempimenti pattern sono creati ripetendo una scissione o un gruppo di spaccature o compilare isole nel corso di una forma. penetrazioni dell'ago allinearsi sulla queste linee di divisione che creano un rilievo per il riempimento.



Selezionare una di queste malattie dal menu a discesa. Per visualizzare un'anteprima dei malati, fare clic sul pulsante [...] a destra del menu a discesa preimpostato.

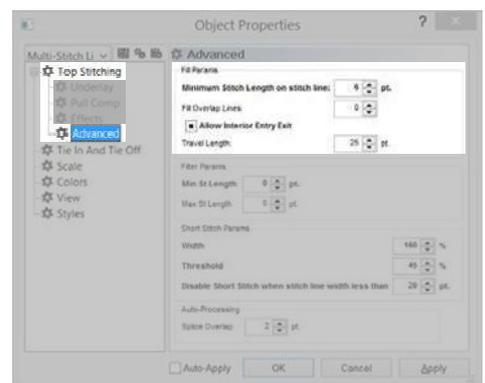
- riempimenti modello sono di gran lunga più evidente con un tipo di punto pieno e visualizzati in 3D su schermo.



Fill Parameters

Proprietà della sotto-categoria avanzata influenzeranno il modo riempie cucire fuori. Questi parametri di riempimento seguono.

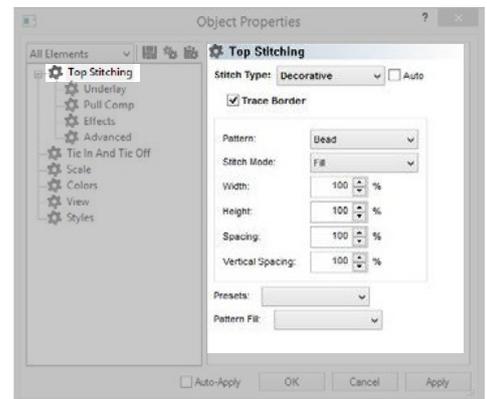
- Lunghezza del punto minimo sulla linea del punto - Questo consentirà di evitare un malato di creare un punto inferiore alla quantità specificata su tutte le linee di cucitura all'interno di tale riempimento.
- Riempire Overlap Lines - Ciò consentirà un malato per sovrapporsi per il numero di linee di cucitura speciied quando sezioni più piccole della necessità malato per incontrarsi con se stessi.
- Consentire Interni Ingresso / Uscita - Questo permette un malato per iniziare o terminare all'interno della forma. Se disabilitata, sposterà la prima e / o l'ultimo punto al bordo più vicino.
- Viaggi Lunghezza - Consente di regolare la lunghezza dei punti passeggiata utilizzati per i punti di viaggio generati.



Top Stitching Properties for Decorative Stitches (Multi Stitch-Line Element)

La maggior parte delle proprietà degli elementi multipli punto-linea contenenti punti decorativi sono gli stessi che per elemento passeggiata con punti decorativi.

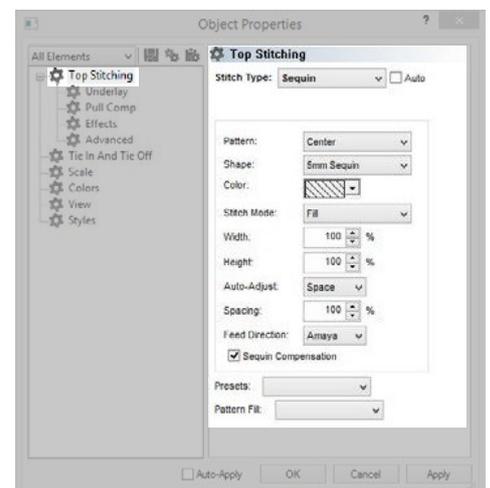
- **Border Trace** - Ciò eseguirà un punto passeggiata intorno ai bordi dell'elemento di nascondere punti di viaggio e dare un aspetto più uniforme alla forma.
- **Stitch Angle** - Questo angolo indica la direzione della linea per gli elementi decorativi da seguire. Se più di una linea di direzione è nell'elemento, questo ield non sarà visibile.
- **Pattern** - Questo menu a discesa consente di selezionare il motivo rative Deco- ripetere lungo l'elemento passeggiata.
- **Larghezza** - Questo permette la regolazione della larghezza del motivo decorativo.
- **Altezza** - Questo consente la regolazione dell'altezza del motivo decorativo.
- **Auto-Adjust** - Questa regola automaticamente il motivo dalla dimensione speciied al malato l'elemento cammino lineare. Come la regolazione viene effettuata può essere modificato selezionando una dimensione diversa dal menu a discesa.
- **Spaziatura** - Questo consente di modificare la spaziatura del motivo lungo l'elemento passeggiata.
- **Spaziatura verticale** - Questo consente di regolare la spaziatura tra le righe di punti decorativi all'interno di un elemento.
- Sia la spaziatura e la spaziatura verticale può essere regolata graficamente utilizzando le maniglie azzurre che si sposta verso dal motivo principale all'interno di un decorativo a più elemento di punto-linea selezionata.



Top Stitching Properties for Sequin Stitches (Multi Stitch-Line Element)

La maggior parte delle proprietà per gli elementi multipli punto-linea che contiene punti di paillettes sono gli stessi che per elemento passeggiata con punti di paillettes.

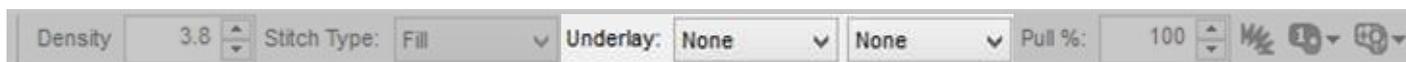
- **Stitch Angle** - Questo angolo indica la direzione della linea per le paillettes da seguire. Se più di una linea di direzione è in lemento, questo ield non sarà visibile.
- **Pattern** - Questo menu a discesa consente di selezionare il vostro desiderata punti paillettes issaggio di ripetere lungo l'elemento passeggiata.
- **Forma** - Da questo menu a discesa, è possibile selezionare le dimensioni e la forma delle paillettes da utilizzare nell'elemento.
- **Colore** - Un colore speciic può essere selezionato per il paillettes da visualizzare in Se non si seleziona il colore, la casella verrà visualizzato gnostica linee onal e le paillettes corrisponderà il colore del filo dell'elemento.
- **Modalità Stitch** - La modifica di questo cambierà se le linee di paillettes imitano le linee di cucitura in un standard di malati o malati un bordo.
- **Larghezza** - Questo permette la regolazione della larghezza dei punti issaggio.
- **Altezza** - In questo modo per la regolazione dell'altezza dei punti issaggio.



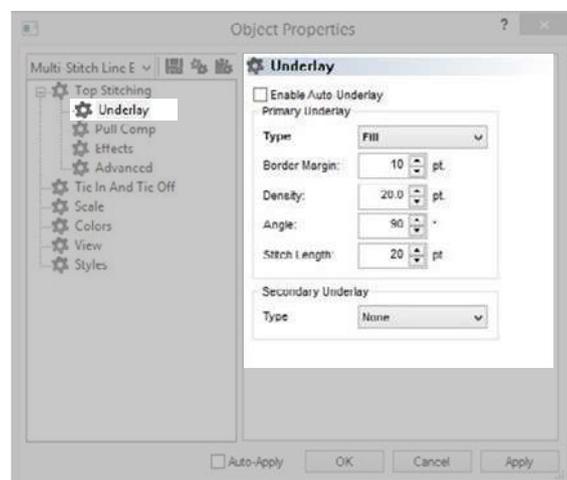
melco

- Auto-Adjust - Questa regola automaticamente i punti issaggio dalla dimensione speciied al malato l'elemento cammino lineare. Come la regolazione viene effettuata può essere modificato selezionando un diverso sione dimensione dal menu a discesa.
- Spaziatura - Questo consente di modificare la spaziatura delle paillettes lungo l'elemento passeggiata.
- Direzione alimentazione - Questo permette la compensazione per le diverse macchine da ricamo e gli angoli di attacco paillettes. Assicurarsi di selezionare quella appropriata per il dispositivo.
- paillettes Compensazione - Il aggiungerà punti per uscire dalla via del paillettes come viene espulso quando si viaggia in una direzione che altrimenti danneggiare uno zecchino.

Underlay



Underlay è una sottocategoria di Top cucitura e si applica a multi-elementi punto-linea. Vi si può accedere sia dalla barra delle proprietà e la finestra delle proprietà. punti Underlay sono spesso utilizzati come punti di sutura fondamento per il ricamo. Underlay viene utilizzato per stabilizzare il materiale da at- Taching al supporto. Si può virare verso il basso pisolino materiale, e si può aggiungere loft costruendo le vostre punti.

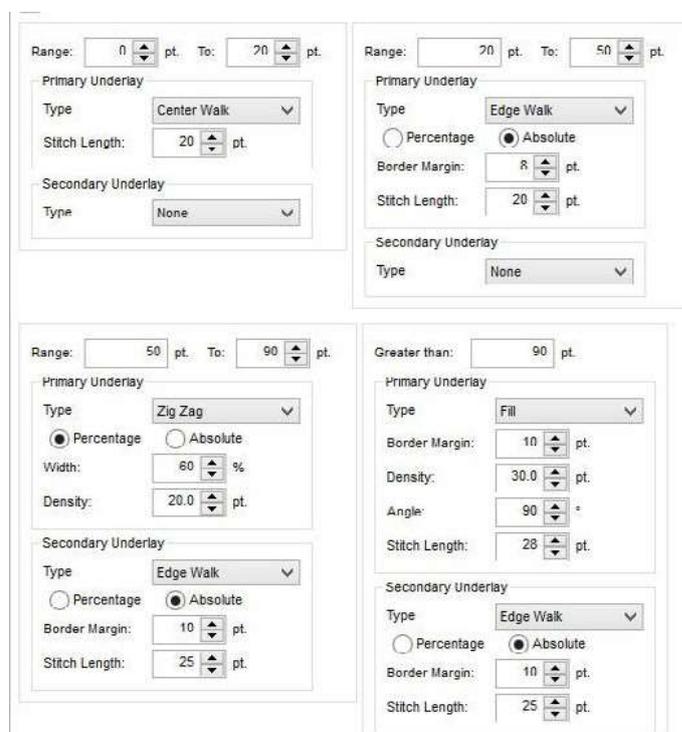


Continuous Underlay (Lettering)

Elementi Lettering hanno la possibilità di utilizzare sottostanno alla continua. Questa casella di controllo viene visualizzata solo per gli elementi di lettering. Utilizzando questa funzione sarà underlay un intero letterform prima di iniziare la cucitura superiore. Se questa funzione è disabilitata, ogni segmento del lettera sarà underlay e cucire le cuciture in alto prima di passare al segmento successivo. sottofondo continuo può aiutare a mantenere le articolazioni delle lettere più piccole da gapping.

Auto-Underlay

Auto-sottostrato è una funzione che basa il tipo di sottofondo sulla durata media linea del punto del mento elemento. Ci sono quattro campi di dimensioni e le proprietà di questi intervalli si può accedere tramite il pulsante [...].



Primary and Secondary Underlays

I sottostrati primari e secondari forniscono la possibilità di utilizzare due tipi sottopavimenti in combinazione. Questo permette anche di uno strato sottofondo piuttosto che un altro.

Underlay Types

Diversi tipi underlay hanno usi e benefici vari. Di seguito sono elencati i tipi di contratto di locazione aggressivo per sottostrati più aggressivi.

CenterWalk

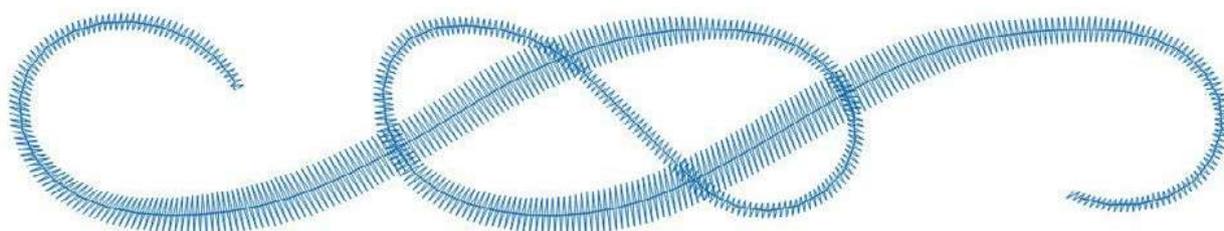
passaggiata Center è un buon sottofondo per scritte e gli elementi più sottili. Si aggiunge una riga di cucitura giù la metà di un elemento o una lettera.

- Lunghezza punto - Questa regola la lunghezza massima dei punti in sottofondo. Punti possono cadere a breve di tale importo per migliorare intorno curve.

Primary Underlay

Type: **Center Walk** ▼

Stitch Length: 20 pt.



Edge Walk

passaggiata bordo sono sottostrati molto utile per ripulire i bordi degli elementi er wid- su materiali strutturati, come piqué maglia, spugna, o waffle maglia. piedi bordo aggiunge una linea di cucitura solo all'interno dei bordi di un elemento o una lettera.

- Margine di frontiera (assoluta) - Disponibile solo con il pulsante di opzione Assoluto è selezionato, il margine di confine dà il bordo camminare un inserto speciic dal bordo.
- Larghezza (percentuale) - Disponibile solo con il pulsante di opzione Percentuale selezionare, questa regola dove all'interno dell'elemento della passeggiata bordo Falls sulla base di una percentuale della larghezza.
- Lunghezza punto - Questo funziona allo stesso modo per il centro a piedi.

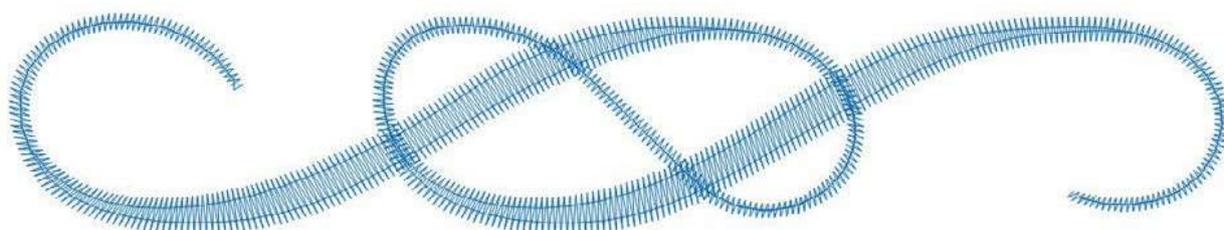
Primary Underlay

Type: **Edge Walk** ▼

Percentage Absolute

Border Margin: 10 pt.

Stitch Length: 20 pt.

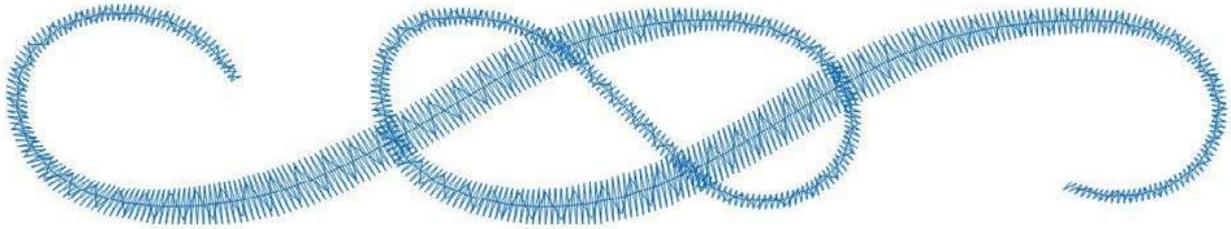


melco

Zig Zag

Zig zag sottostrati cominciano a virare verso il basso il pelo del materiale e iniziare a costruire il loft dei ES Esecuzione ricamo. Questo può essere un buon sottofondo per la spugna, Leece polare e maglie spesse. Si cammina attraverso il centro dell'elemento e poi zig zag indietro.

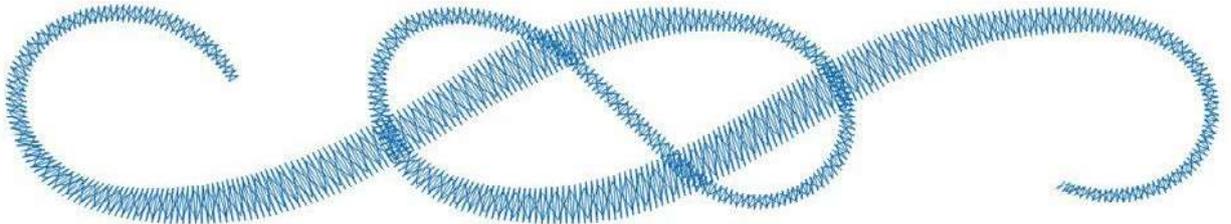
- Margine di frontiera (assoluta) - Disponibile solo quando si seleziona il pulsante di scelta assoluta, il margine di confine dà il sottofondo un inserto speciic dal bordo.
- Larghezza (percentuale) - Disponibile solo con il pulsante di opzione Percentuale selezionare, questa regola la larghezza del sottofondo è sotto l'elemento in base a una percentuale della larghezza dell'elemento.
- Densità - Regola quanto lontano a parte i punti underlay cadono.



Double Zig Zag

Doppio zig zag sottoposti a zig zag in avanti e poi indietro zig zag. I punti si incrociano a vicenda

- Margine di frontiera (assoluta) - Disponibile solo quando si seleziona il pulsante di scelta assoluta, Magin confine dà il sottofondo un inserto specifico dal bordo.
- Larghezza (percentuale) - Disponibile solo con il pulsante di opzione Percentuale selezionare, questa regola la larghezza del sottofondo è sotto l'elemento in base a una percentuale della larghezza dell'elemento.
- Densità - Consente di regolare la distanza tra i punti underlay in ogni caduta strato.

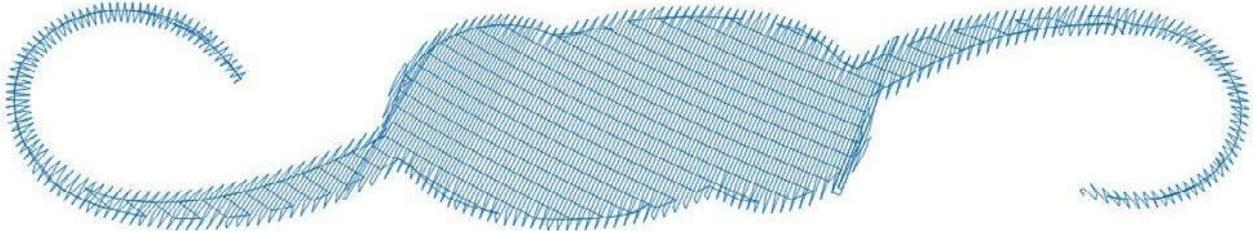


melco

Fill Underlay

Riempire sottofondo crea una luce malata sotto il piano punti di sutura. Questa è una buona scelta per la stabilizzazione aree più grandi. È possibile regolare l'angolazione del sottoposto in relazione all'angolo della cucitura all'inizio. Questo alla base coppie bene con una passeggiata bordo o di una secondaria malato in un altro angolo.

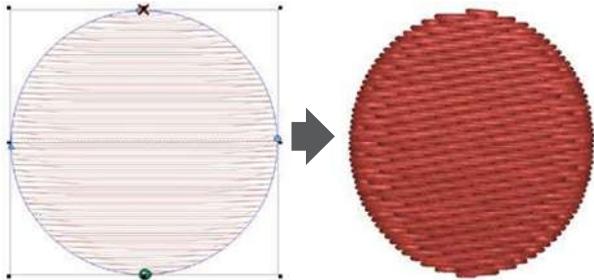
- Margine Border - Margine di confine dà il sottofondo un inserto speciic dal bordo.
- Densità - Regola quanto lontano a parte i punti underlay sono.
- Angle - Questo imposta la direzione del punto inclinazione rispetto alla direzione di cucitura all'inizio del punto.
- Lunghezza punto - Questa regola la lunghezza massima dei punti in sottofondo.



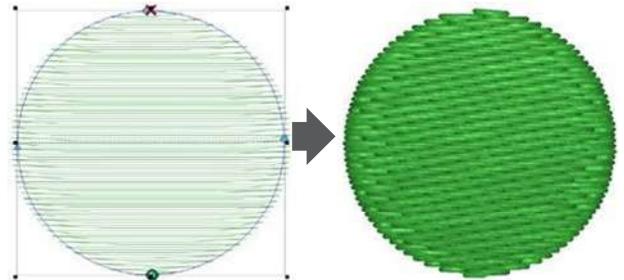
Pull Comp(ensation)

Uso della compensazione trazione è un modo per compensare la forza di punti su un materiale. Se si dovesse digitare un cerchio e poi cucire fuori, si può notare che il vostro cerchio appare più come un ovale. Come punti vengono cuciti, tirano in. La distorsione della forma dipende dalla direzione di cucitura dell'elemento.

Compensazione Pull può essere utilizzato per compensare questo. E 'meglio quando accoppiato con sottofondo, impostazioni di densità appropriate, e buon supporto.



If you digitize a circle, you may have an oval on the sew-out. Depending on the type of material you are sewing, you may need to add some pull comp.



As you add pull comp to the digitized design, the stitch lines are extended to compensate for the pull of the stitches. The digitized circle with the added pull comp will sew out as a circle.

Quando si seleziona un elemento o uno strumento di immissione, è possibile aggiungere o modificare la compensazione di trazione utilizzando la percentuale sulla proprietà bar. Si potrebbe anche utilizzare la finestra delle proprietà dell'oggetto per accedere ad altre opzioni.



La barra delle proprietà ha accesso solo a tirare comp. Se si desidera utilizzare tirare compensazione invece, è necessario utilizzare la finestra delle proprietà dell'oggetto.

Lock XY

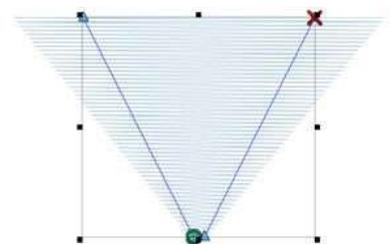
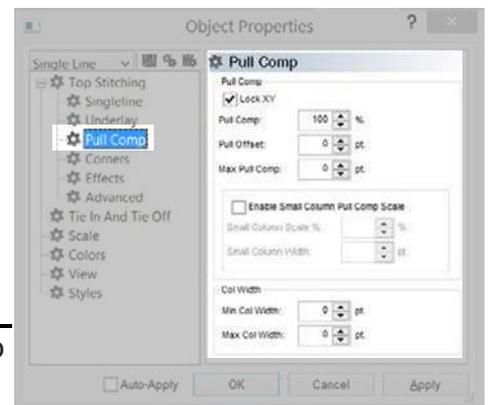
Blocco del X e Y manterrà la compensazione di trazione uguale in tutte le direzioni. Se invece si preferisce registrare in una direzione più di un altro, deselezionare questa casella.

Pull Comp

Compensazione Tirare moltiplica le linee di cucitura in un elemento in base alla percentuale speciied, estendendole oltre il bordo wireframe.

Grazie all'uso di moltiplicazione, colpisce le zone più ampie più rapidamente e più drasticamente rispetto alle zone più sottili. Questo può avere senso come linee di cucitura più lunghi hanno più spinta di quelli più brevi.

Nell'esempio, il trapezio è di 10 punti di larghezza nel più stretto e 100 punti di larghezza alla più ampia del wireframe. 160% di tiro bozzetto è stato ap- stratti di rendere la sezione stretta hanno una linea del punto di 16 punti ($10 \times 160\% = 16$). Questo rende le linee di cucitura più larghe 160 punti di larghezza ($100 \times 160\% = 160$). Questo esempio è un po 'estrema, ma illustra quanto più dra- camente più cucire linee sono interessati da tirare comp. Lasciando questa impostazione al 100% lascerà la linea del punto lunghezze non regolato da questo campo.



Pull Offset

Tirare compensato estende le linee di cucitura di un elemento aggiungendo la quantità specificata per ogni lato. Essa colpisce tutte le linee di cucitura allo stesso modo.

Nell'esempio, il trapezio è di 10 punti di larghezza nel più stretto e 100 punti di larghezza alla più ampia del wireframe. 3 punti di offset di trazione è stato applicato per rendere la sezione ristretta ha una linea di cucitura 16 punti ($3 + 10 + 3 = 16$). Perché aggiunge a ciascun lato della linea, questo raddoppia il numero nel campo e lo aggiunge alla lunghezza linea di cucitura. Questo rende anche le linee di cucitura più larghe 106 punti larghi ($3 + 100 + 3 = 106$). Questo esempio illustra come linee di cucitura sono interessati da tirare offset. Lasciando questa impostazione a 0 lascerà la linea del punto lunghezze non regolato da questo campo.



- Spesso, l'aggiunta di un paio di punti di tiro di offset può aiutare più piccolo scritte e gli elementi più sottili cucire fuori un po' più agevolmente.

Max Pull Comp

Il valore massimo di tiro bozzetto speciies un importo massimo di una linea del punto può essere estesa utilizzando tirare comp. Non specifica la lunghezza massima di una linea di cucitura. Essa si limita speciies l'importo massimo che può essere aggiunta ad esso.

Small Column Pull Comp Scale

Questa proprietà regola le aree più piccole di elementi in modo diverso rispetto a quelli più grandi. Se attivata, è necessario specificare la quantità supplementare si desidera che i più piccoli elementi da regolare, e di che dimensioni elementi si considera ad essere più piccoli.

- Piccola Scala Colonna% - Questo valore è la percentuale di tiro bozzetto che si aggiunge agli elementi più piccoli.
- Piccolo Larghezza colonna - linee Qualsiasi punto di dimensioni inferiori a tale importo specificato sono considerati colonnine e regolati dalla suddetta impostazione.

Column Width

Sia un valore minimo e massimo per linee di cucitura può essere impostata usando questa funzione.

- Min Col Larghezza - Se una linea punto digitalizzato all'interno di un elemento a più punto-linea di scendere al di sotto di questo valore, sarà esteso per soddisfare questa lunghezza.
- Max Col Larghezza - Se una linea di punto all'interno di un elemento a più punto-linea supera questo valore, si sarà ridotto ad esso questa lunghezza.

- a Min Col larghezza di 8-10 punti a volte può essere usato per aiutare a prevenire rotture del filo su disegni fastidiosi con punti più piccoli di diametro ago.

Effects (Sub-Category)

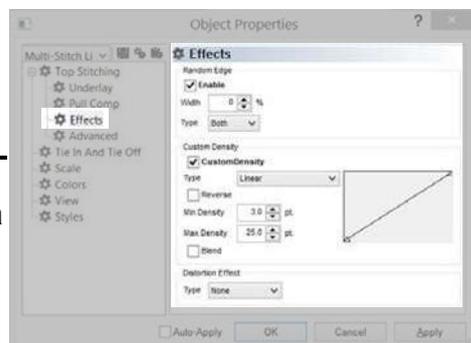
Le proprietà nella categoria effetti sub sono spesso utilizzati per la creazione di miscele, effetti pelliccia, e l'illusione dello spazio.

Random Edge

La funzione casuale bordo consentirà ai bordi delle linee di cucitura per terminare in modo casuale. Essi saranno estesi o accorciati fino alla percentuale specificata della larghezza.

Per abilitare bordo casuale, selezionare la casella Abilita. bordo a caso influenzerà diversi tipi di punto in modo diverso.

- Larghezza - Utilizzando la field larghezza, specificare con una percentuale dell'importo delle linee di cucitura devono estendere o contratto oltre il bordo wireframe.
- Tipo - Specificare quale estremità delle linee di cucitura si preferisce di essere colpiti da bordo casuale.



- **bordo casuale può essere utilizzato per rapidamente erba mimico, pellicce, o sfumare i bordi di una forma.**

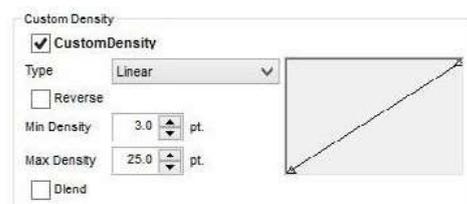


Custom Density

Densità personalizzata consente la densità di cambiare nel corso di un modulo. Questo è spesso utilizzato per fondere un colore in un altro stratificando mali con densità personalizzati.

Per abilitare la densità personalizzato, selezionare la casella di controllo densità personalizzato.

- Tipo - Consente di scegliere il modo in cui si desidera che la densità di variare attraverso la forma.
- Lineare - Questo crea una progressione lineare per la densità dal minimo al massimo.
- convessa - Questo cambia la densità lungo una curva dal minimo al massimo e viceversa.
- esponenziale - Questo crea un andamento curvilineo esponenziale per la densità dal minimo al massimo.
- Wave - Questo crea un andamento curvilineo per la densità dal minimo al massimo al minimo e infine indietro al massimo.
- Custom - Questo consente di modificare la linea di densità / curva nella finestra come se fosse un contorno wireframe.



melco

- Reverse - Questo inverte il grafico di densità. Questo rende indispensabile convessa diventano concave e al posto del progredire dal minimo al massimo, le densità lineari si sposteranno dal massimo al minimo.
- Densità Min - Questo speciies la densità minima per il grafico di densità.
- Max Densità - Questo speciies la densità massima per il grafico di densità.
- Miscela - Gli strati due colori insieme. Lo strato IRST è la densità inverso del secondo strato.

• Per le miscele più efficaci, provare mescolando colori che sono più vicini sulla ruota dei colori. Facendo grande di un salto può rovinare una miscela altrimenti efficace.

• lunghezze Usa punto di ulteriormente l'effetto delle miscele. Dal punti più lunghi rimanere fuori del tessuto e cuciture più brevi affondano, utilizzare una lunghezza del punto leggermente più corto sugli strati successivi per aiutare i punti affondano negli strati prima e meglio completare il look della miscela.

• Guarda le tue direzioni di cucitura per la posa di pillole per le miscele. Stitch direzioni che in fila renderà per le miscele molto più efficace.



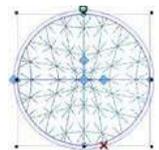
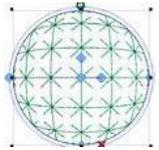
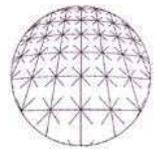
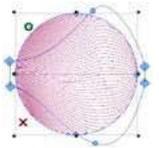
Custom densities were used in the numbers and the background for the "JACKPOT". Random edges were used on the highlights of many of the fruits.

melco

Distortion Effects

Effetti di distorsione sono più comunemente utilizzati con i mali. Possono essere usati insieme agli effetti precedenti per promuovere l'illusione dello spazio o profondità di ield.

- Tipo - dal menu a discesa, selezionare il tipo di distorsione che si desidera applicare al vostro elemento.
- Doppia ondulato - Questo crea una linea modificabile sulla parte superiore e un altro sul fondo del elemento. Queste linee possono essere modificate come qualsiasi linea di wireframe e Ulate mani- le linee di cucitura. Le linee di cucitura cercheranno di progredire dalla forma linea di irst alla seconda forma di linea. Aiuta se la direzione del punto dell'elemento cade tra queste due linee.
- Prospettiva - più facilmente visibile con un malato decorativo, la distorsione prospettica crea gli stessi tipi di linee come la doppia onda malati, ma, come il tipo di linea prospettiva nello strumento lettere, rende i punti di sutura all'interno dell'elemento sembrano attenuarsi nello spazio. Come le linee a doppia onda, le linee prospettiche possono essere modificati come ogni linea di wireframe. Attraversando la linea di distorsione sul profilo strutturale in grado di creare alcuni risultati insoliti.
- Radial Out - Questo crea l'illusione dei punti creando una mezza sfera protrud- ing dalla superficie. La dimensione / profondità dell'effetto sfera può essere alterato da selezionata zione e trascinando la maniglia della linea circolare effetto. Il manico apparirà come un diamante blu chiaro. Funziona in modo molto simile al tipo di linea ad arco in lettere. Per questo effetto di distorsione, il cerchio può cadere all'interno o all'esterno delle linee wireframe.
- Radial In - Questo crea l'illusione dei punti creando una mezza sfera sfuggente nella superficie. La dimensione / profondità dell'effetto sfera può essere modificato selezionando e trascinando la maniglia della linea circolare effetto. Il manico apparirà come un diamante blu chiaro. Funziona in modo molto simile al tipo di linea ad arco in lettere. Per questo effetto di distorsione, il cerchio può cadere all'interno o all'esterno delle linee wireframe.



Quando si utilizza uno qualsiasi degli effetti, essere consapevoli delle densità e della gravità degli effetti. Questi possono aggiungere e cominciare a ripple superficie del materiale, se portata agli estremi.

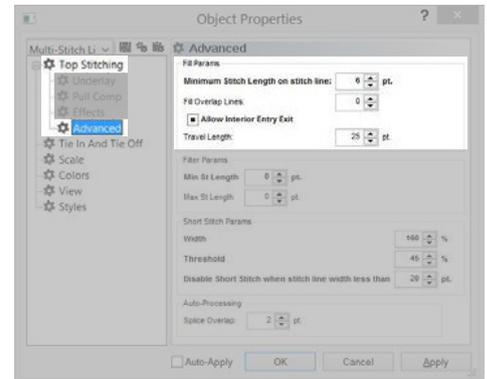
Advanced (Sub-Category)

La sotto-categoria superiore contiene filtri e parametri per molti degli elementi multi-punto-linea.

Fill Parameters

Proprietà della sotto-categoria avanzata influenzeranno come mali cucire fuori. Questi parametri malati seguono.

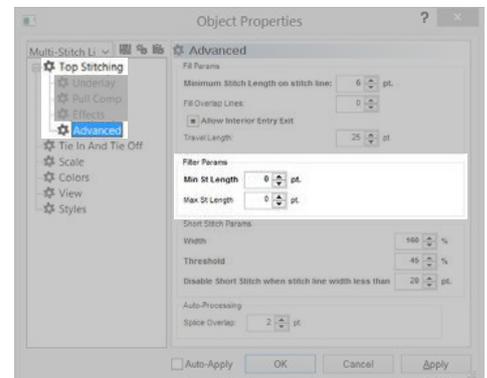
- Lunghezza del punto minimo sulla linea del punto - Questo consentirà di evitare un malato di creare un punto inferiore alla quantità speciied su tutte le linee di cucitura all'interno di quella malata.
- Riempire Overlap Lines - Ciò consentirà un malato per sovrapporsi per il numero di linee di cucitura speciied quando sezioni più piccole della necessità malato per incontrarsi con se stessi.
- Consentire Interni Ingresso / Uscita - Questo permette un malato per iniziare o terminare all'interno della forma. Se disattivato, si muoverà il irst e / o l'ultimo punto al bordo più vicino.
- Viaggi Lunghezza - Consente di regolare la lunghezza dei punti passeggiata utilizzati per i punti di viaggio generati.



Filter Parameters

I parametri del filtro filtrano i punti all'interno di un disegno. Impostando il valore a 0 disabilita quel filtro.

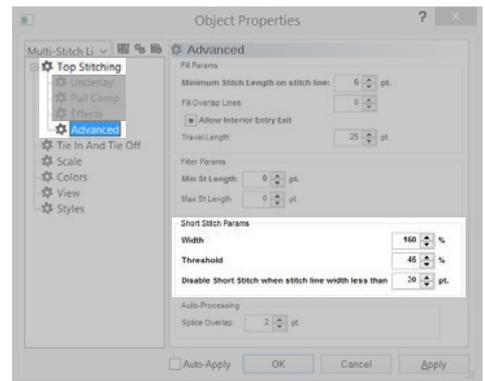
- Punto Min Lunghezza - Se una lunghezza del punto scende al di sotto di tale importo, il software inizierà iltering fuori punti alterni fino lunghezze del punto cadono sopra di questo importo.
- Max Lunghezza punto - Se punto lunghezze all'interno di una forma caduta di sopra di questo importo, il software affonderà punti lungo quella linea del punto a intervalli uguali a tale importo fino a quando le linee di cucitura scendono al di sotto di questo importo.



Short Stitch Parameters

I parametri per brevi punti sono sotto l'avanzata Gory sub-cate-. I parametri sono i seguenti:

- **Larghezza** - Questa percentuale regolare la larghezza delle brevi Esecuzione ricamo es. È una percentuale di un punto breve programmato. Non è una percentuale della lunghezza linea di cucitura.
- **Soglia** - Quando la dimensione interna della curva o angolo diventa minore o uguale alla percentuale speciied della dimensione esterna, punti corti saranno generati.
- **Disattivare punti corti quando ...**: Quando la linea del punto di caduta lunghezze sotto di questo importo speciied, punti corti non saranno generated anche quando la funzione è attivata. Questo è in genere fatto per prevenire rotture del filo.

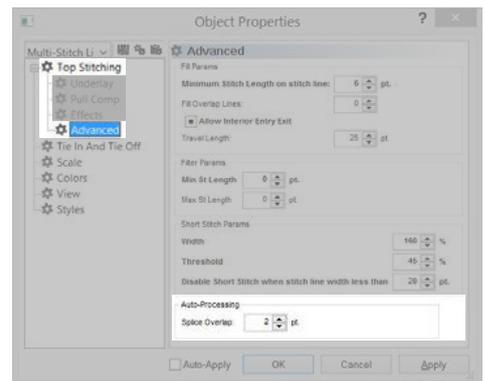


Auto-Processing

Auto-elaborazione offerte con le linee di giunzione all'interno di un malato complesso.

Queste linee permettono di suddivisioni all'interno di un elemento. Per questo motivo, vi è la necessità per le regioni punto di avere sovrapposizione.

- **Splice Overlap** - Questa impostazione controlla la quantità di sovrapposizione utilizzata dal sub-regioni di ill creato da una linea di giunzione.

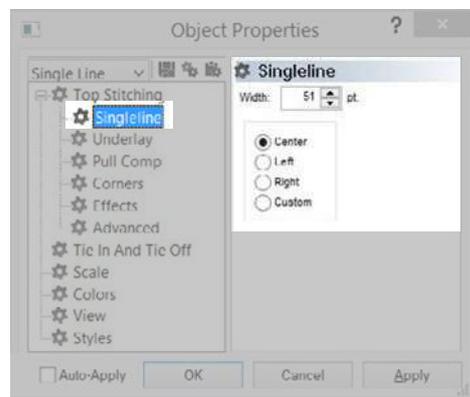


Single Line (Object Properties)

elementi lineari singole sono un elemento di colonna unica che utilizza una linea di ingresso e genera punti fuori quella linea. La larghezza della linea è costante durante l'elemento ed è determinata dalle proprietà.

Width

La larghezza della linea può essere impostata nella finestra delle proprietà, sulla proprietà bar o graficamente utilizzando le maniglie di larghezza (diamanti blu chiaro). Questa larghezza sarà coerente tutta la linea.

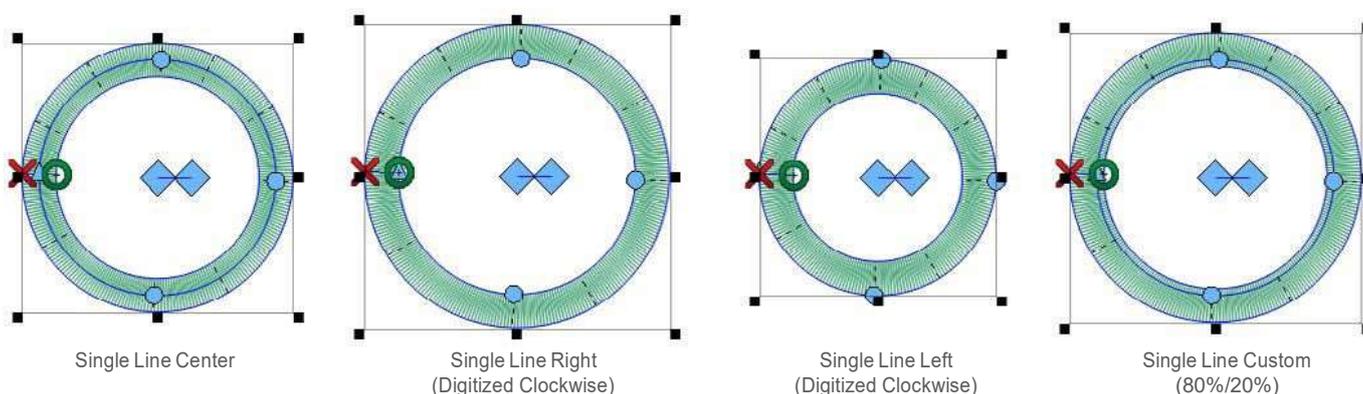


Line Position

I punti per un singolo elemento linea vengono generati in relazione alla linea di ingresso. Questa relazione viene selezionata IRST selezionando quali strumento di digitalizzazione viene utilizzato, ma può essere cambiato in proprietà dell'oggetto.

- Center - Questo fa sì che i punti da dividere equamente su ciascun lato della linea. La linea di ingresso gestisce il centro dei punti.
- Destra - In questo modo i punti a cadere sul lato destro della linea di ingresso.
- Sinistra - Questo fa sì che i punti a cadere sul lato sinistro della linea di ingresso.
- Custom - Questa opzione produce una percentuale e un cursore. Questi possono essere utilizzati per correggere i punti a cadere una percentuale sulla sinistra e il rimanente sul lato destro della linea.

• Come durante la guida, il lato della linea viene determinata dalla direzione di digitalizzazione. Se un cerchio è stato digitalizzato in senso orario, selezionando singola linea destra causerebbe i punti a cadere all'interno del cerchio. Se è stato digitalizzato in senso antiorario, i punti cadrebbero all'esterno del cerchio.



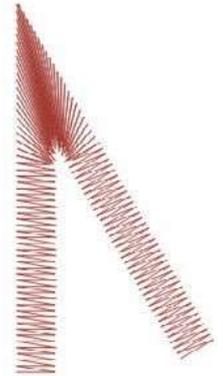
melco

Corners

Angoli possono essere aree problematiche per il ricamo. Il problema si pone come punti di sutura Nav iGATE intorno agli angoli. Può essere comune per loro di grappolo e causare il muso, rottura del filo, e anche buchi nel capo. Si noti la zona scura di punti nell'esempio. Tale cucitura stretto è problematico.

Modifica della modalità di gestire i punti agli angoli inclinati più stretti possono smussare questi problemi fuori.

Elementi colonna singola linea hanno una proprietà "angoli". Questa proprietà dell'oggetto goria sub-cate- vi permetterà di scegliere come elemento che gestisce gli angoli.

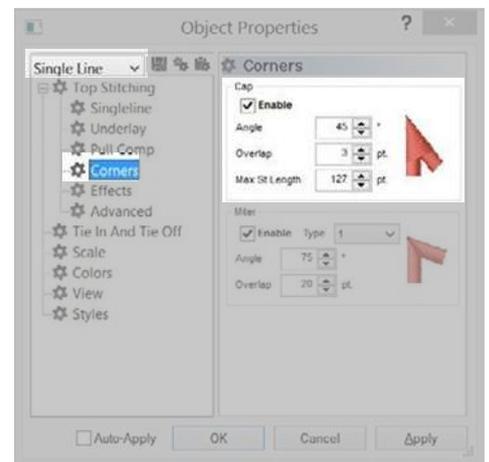


Cap

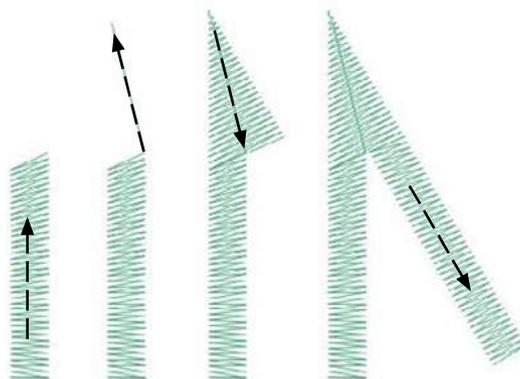
Tappatura gli angoli è un modo per mantenere i punti in una direzione coerente e mantenere una distanza anche punto. Lo svantaggio di cap- ping deriva dalla gamma limitata di utilizzo. angoli più grandi non devono essere ricoperti da punti pieni più lunghi sono inclini a sbavatura e diven- ing sciolto. Cercate di evitare la creazione di punti pieni più di 60 punti di lunghezza. Per coronare un solo angolo della colonna linea, selezionare la casella di controllo di opzione cap nel "Corners" sotto-categoria.

Se l'angolo della curva rientra nel range, l'angolo sarà Cap.

- Angolo - Imposta la soglia per quando un angolo è limitato.
- Overlap - Questo imposta il numero di righe che i punti tappo si sovrapporranno ramo principale della colonna.
- Max S. Lunghezza - Questo determina la lunghezza massima consentita del punto nel tappo. In genere questo limite non sarà raggiunto a meno che il "utilizzare il riempimento di punti di sutura maggiore di ..." caratteristica è stata disabilitata.



- Se un punto di ingresso diverso da un angolo esatto o una linea di direzione punto diverso da quello bisettrice l'angolo esiste all'interno dell'area da tappare, la funzionalità di capping non tappare l'angolo.



Example of how a capped corner sews

melco

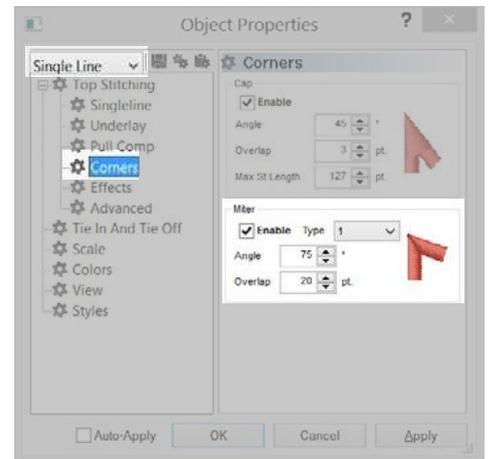
Miter

Mitering angoli è un altro modo per mantenere i punti in una direzione coerente maggiore con- e mantenere una distanza anche punto. Mitering funziona bene per gli angoli meno estremi e più ampi punti pieni. Si divide golo in due pezzi e si sovrappone alla bisezione dell'angolo.

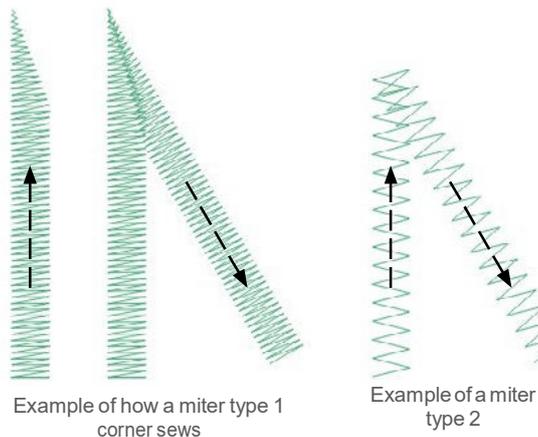
Per mitra un solo angolo colonna di linea, controllare la mitra casella di controllo nella "Corners" sotto-categoria di abilitazione.

Se l'angolo della curva rientra nel range, l'angolo sarà mitra.

- Tipo - Questo consente di selezionare il tipo di mitra.
- Tipo 1 - Questo è ciò che molte persone pensano di quando pensano di un angolo squadrato. Dà l'aspetto come l'angolo di una cornice.
- Tipo 2 - Questo tipo di mitra può imitare il corrispondente più tradizionale
ner da una macchina da cucire tradizionali. Non Cono i punti di sutura. Dà un aspetto più squadrato per l'angolo.
- Angolo - Imposta la soglia per quando un angolo è squadrato.
- Overlap - Imposta la quantità le linee di cucitura si estendono sotto la seconda metà del angolo squadrato..



- Se un punto di ingresso diverso da un angolo esatto o una linea di direzione punto diverso da quello bisettrice l'angolo esiste all'interno della zona da sgolato, la funzionalità di smussatura non influenzerà l'angolo.



Example of how a miter type 1 corner sews

Example of a miter type 2

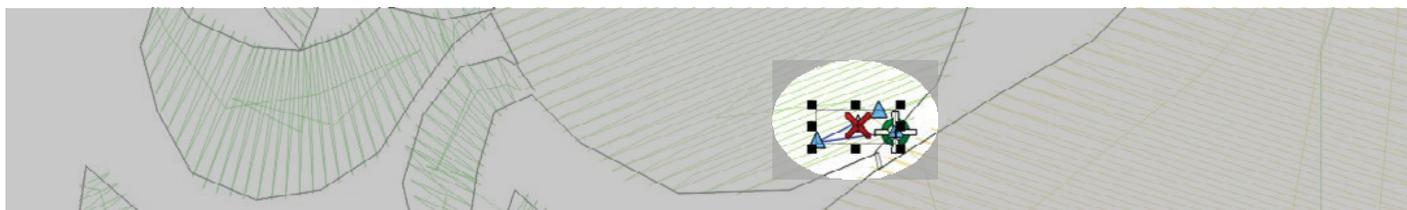
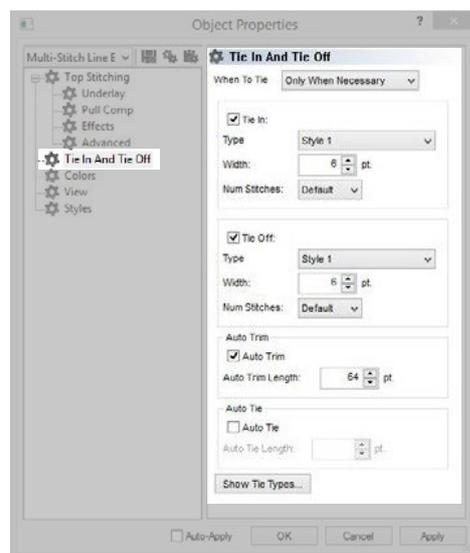
Tie In & Tie Off

punti di legame sono piccoli gruppi di punti di inizio e / o fine degli elementi di ricamo. Il loro scopo è quello di bloccare il filo in posizione e impedire che tirare fuori quando la macchina inizia in SEW o finiture. Impostazione punti cravatta in modo appropriato per la progettazione aiuterà a mantenere il design senza intoppi, così come soggiorno nel capo dopo il lavaggio.

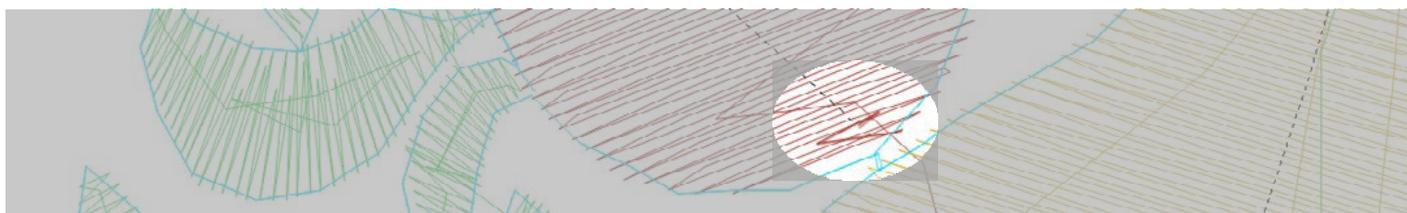
Manually Digitized Tie Stitches

Nei file wireframe, si possono trovare punti di sutura legare in forma di piccola passeggiata normali o manuali elementi punto digitalizzati manualmente presso l'inizio e la fine di un elemento. Questo è tipico di vecchi disegni o segni de- da digitalizzatori che potrebbero aver iniziato la digitalizzazione nelle versioni precedenti del software.

Se si ingrandisce l'ultimo elemento di un colore, è possibile vedere questi pochi punti di sutura che va avanti e indietro attraverso l'un l'altro. Se non vedi questi, controllare le proprietà del progetto per i punti cravatta.



Nei file di punti espansi, questi punti cravatta sono un po 'più difficile da vedere perché non si può semplicemente selezionare l'ultimo elemento prima di un assetto.



Adding Ties In & Ties Off

La finestra delle proprietà consente di aggiungere automaticamente i punti di cravatta ad un disegno wireframe. Per fare questo:

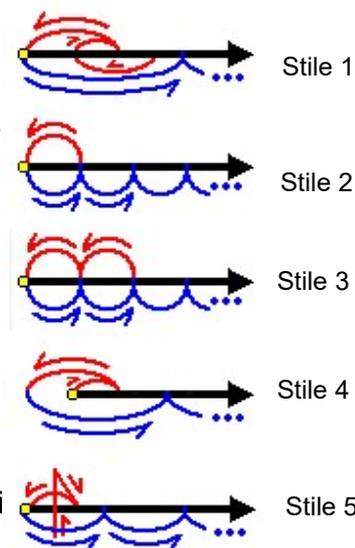
1. Selezionare l'elemento (s) o un progetto a cui si desidera aggiungere i legami.
2. Accedere alla cravatta e le proprietà tie-off categoria.
3. Mettere un segno di spunta nella casella di controllo accanto i punti cravatta che si desidera aggiungere.
4. Regolare le proprietà in base alle esigenze.

Legami in avvenire all'inizio dell'elemento (o dopo un assetto) che legami off accadere alla fine degli elementi (o prima un assetto).

melco

TieStitch Properties

- Quando Per legare - Questo calo permette giù di selezionare quando si preferisce aggiungere punti cravatta.
- Sempre - Questa opzione aggiungerà punti cravatta per ogni elemento wireframe all'interno di un disegno.
- solo quando necessario - Questa opzione aggiungerà punti legame all'inizio e alla fine di un disegno così come prima e dopo ogni comando di assetto. Questa opzione è più efficient e può creare un più agevole cucire-out.
- Tipo - Selezionare lo stile di punto legame che si desidera utilizzare da questo elenco a discesa.
- Stile 1 - Il più comune e utile dei punti cravatta, questo legame stile usa pieno e mezzo cuce avanti e indietro sopra l'un l'altro per bloccarlo in posizione. Mantiene i punti in un modello lineare, che è un po 'più facile da nascondere entro i primi punti di sutura. Se il numero di es Esecuzione ricamo è lasciata "default", questo stile regolare il numero di punti utilizzati in base alla lunghezza delle linee di cucitura eseguite prima del punto cravatta. Ciò consentirà punti più lunghi di avere un legame più aggressivo e punti più corti di avere un punto legame più facilmente nascosto.
- Stile 2 - Questo stile legame mantiene le penetrazioni degli aghi in linea con le penetrazioni degli aghi prima del punto cravatta. Questo è il meno cravatta stile aggressivo.
- Stile 3 - Questo stile mantiene anche le penetrazioni degli aghi con le penetrazioni per puntali prima del punto cravatta. Questo stile funziona bene solo per gli elementi passeggiata tipo.
- Stile 4 - Questo si estende i punti cravatta al di là del contorno wireframe.
- Stile 5 - Lo stile più aggressivo e più malapena sufficiente per nascondere di cravatta. Si attraversa in molteplici direzioni e crea piccola croce.
- Larghezza - Questo imposta la larghezza dei punti cravatta. Con la maggior parte dei punti, è meglio rimanere al di sopra di un punto a 10 punti, ma i legami di solito può gestire essere un tocco più piccolo. Cercate di mantenere i tuoi punti cravatta che si trova tra 6-8 punti. punti più piccoli sprofondare nel materiale e tenere meglio, ma se i punti sono troppo breve, può causare rottura del filo.
- Num (BER di) punti - Imposta il numero di punti nel tie. Più alto è il numero, più aggressivo e più difficile da nascondere la cravatta è. Per lo stile 1, lasciando questa impostazione predefinita consentirà il numero di punti per regolare in base alla lunghezza dei punti precedenti.



AutoTrim

Quando attivato selezionando la casella, assetto automatico aggiungerà finiture ovunque la distanza tra il punto di uscita di un elemento e il punto di ingresso del successivo elemento supera il valore specificato.

AutoTie

Quando attivato selezionando la casella, auto cravatta aggiungerà legami elementi ogniqualvolta la distanza tra il punto di uscita di un elemento e il punto di ingresso del successivo elemento supera il valore specificato.

View

Le liste Visualizza categoria caselle di controllo per i componenti visuali. Controllare quelli che si desidera vedere. quelli non selezionati saranno lasciati nascosti.

- Mostra Wireframe Punti - Questa opzione consente di visualizzare i punti di wireframe, anche quando l'elemento non è selezionato. Gli elementi selezionati vengono visualizzati in genere questi punti come un po 'allargata.
- Linee Visualizza Wireframe - Questa opzione consente di visualizzare i contorni wireframe di elementi, anche quando l'elemento non è selezionato.
- Mostra Punti - Questo elemento mostra i punti dell'elemento. Questa è la stessa funzione del pulsante mostra / nascondi punti di sutura sulla barra degli strumenti vista.

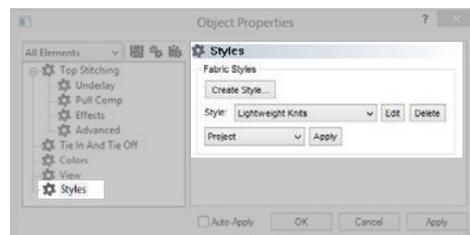


- Mostra Punti Expanded - Consente di visualizzare i punti espansi di un elemento. Esso mostra le penetrazioni dell'ago come piccoli segni più. Questa è la stessa funzione del pulsante di attivazione ampliato punti sulla barra degli strumenti vista.



(Fabric) Styles

La categoria Stili consente di applicare un insieme di proprietà a un progetto, una selezione o le impostazioni predefinite del software. Questo può essere un modo rapido per modificare un progetto per un determinato tessuto o applicazione.



Creating A Style

Per creare uno stile,

1. Accedere alla categoria Stili di proprietà degli oggetti.
2. Fare clic sul pulsante Crea stile
3. Nome lo stile da creare e fare clic su OK.
4. Compilare la finestra delle proprietà degli oggetti che si apre con le proprietà desiderate.
5. Fare clic su OK.
6. Il nuovo stile è ora disponibile nel menu a discesa.

Editing an Existing Style

Per modificare uno stile,

1. Accedere alla categoria Stili di proprietà degli oggetti.
2. Selezionare lo stile da modificare dal menu a discesa stile.
3. Fare clic sul pulsante Modifica.
4. Apportare le modifiche desiderate di proprietà pop-up.
5. Fare clic su OK.

Deleting an Existing Style

Per eliminare uno stile,

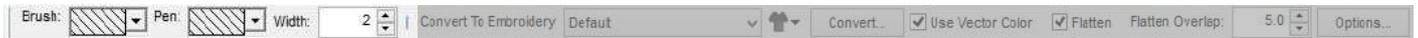
1. Accedere alla categoria Stili di proprietà degli oggetti.
2. Selezionare lo stile da modificare dal menu a discesa stile.
3. Fare clic sul pulsante Elimina.

Applying A Style

Per applicare uno stile,

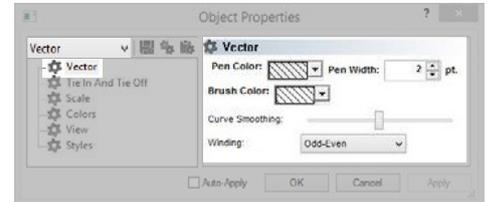
1. Accedere alla categoria Stili di proprietà degli oggetti.
2. Selezionare lo stile da modificare dal menu a discesa stile.
3. Selezionare per applicare lo stile al progetto, valori predefiniti, o la selezione dal menu a discesa.
4. Fare clic su Applica.

Vector (Object Properties)



Le proprietà per gli oggetti vettoriali che fare per lo più con l'aspetto degli elementi grafica vettoriale. Questa categoria di proprietà è disponibile solo quando viene selezionato un elemento del vettore.

- Pen colore - il colore della penna influenza il colore della linea vettoriale.
- Cliccando su "Altri colori" vi permetterà di mixare il proprio colore personalizzato con i cursori o numeri.
- Nessun colore o più colori selezionati verranno visualizzati come linee diagonali. (Come mostrato)
- Pen Width - Questa impostazione influenza la larghezza della linea vettoriale.
- Pennello Colore - Questo influenza il colore di riempimento o il colore degli interni di una forma vettoriale chiusa.
- Curva Smoothing - Questo slider verrà aggiungere o rimuovere i punti di ingresso e le maniglie di Bezier lungo l'elemento vettoriale. Per forme complesse o ruvidi, questo può semplificare il modulo.
- avvolgimento - I altera tortuose come un vettore riempire con fori è resa. Questo può alterare drasticamente come un riempimento vettoriale si trasforma in una linea singola o decorazione elemento. Questo è inizialmente determinata dal programma dell'illustrazione che ha creato il riempimento vettoriale.



Appliqué (Object Properties)

Le proprietà di un elemento applique influenzano le diverse parti di un disegno applique tradizionale. Il contorno o localizzatore punto, applicazioni a colori antepima, tack-down, e punto di copertura sono tutti controllati da questa categoria di proprietà.

General

La sezione Generale delle proprietà appliqué controlla il tessuto di antepima e il cambiamento di colore tra il contorno (posizionamento / LOCA- ter) punto e la virata verso il basso.

- Tipo di sfondo - Il tipo di fondo consente di selezionare lo stile del tessuto di antepima. Questo verrà visualizzato all'interno della forma dell'elemento, ma non genererà punti.

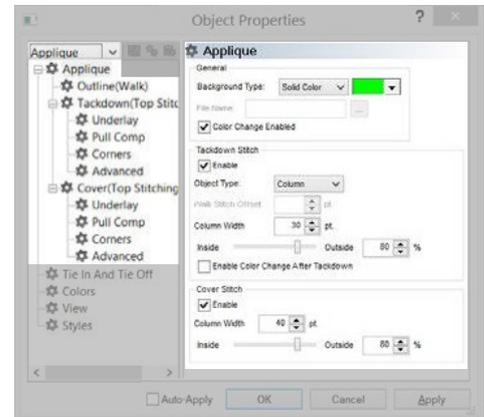
- colore solido - Selezionare un colore dal menu a discesa o andare su "Altri colori" di mescolare il proprio. Questo mostra l'interno dell'elemento come un colore solido.

- Cross Hatch - Selezionare un colore come si farebbe per il colore solido (sopra) e l'interno del elemento

mento sarà display con un piccolo modello di tratteggio incrociato utilizzando il colore specified.

- Graphic - un'immagine di tessuto può essere utilizzato per rappresentare il tessuto dell'applicazione all'interno dell'elemento. Dopo aver selezionato "grafico", fare clic sul [...] dal nome del file per navigare verso l'immagine del tessuto da utilizzare.

- Cambia colore Enabled - Ciò consentirà un comando di cambiamento di colore tra il contorno e i punti tackdown. Questo permette ricamatore aggiungere un comando nella sequenza colore della macchina per arrestare la macchina e posizionare il materiale dell'applicazione.



Tackdown Stitch

Lo scopo di un punto tack-down è quello di attaccare il materiale dell'applicazione al capo / prodotto il più rapidamente possibile senza spostare il materiale.

- Abilitazione - Questa casella di controllo permette al punto virata verso il basso. Se la casella non è selezionata, una virata verso il basso, non verrà generato.

- Tipo di edificio - Il punto tack-down per un applique può variare a seconda dell'applicazione in uso o estetico desiderato. Questo menu a discesa consente il passaggio da un tipo di colonna (adatto per affrontare, a zig zag, ed e-punti) per un tipo di camminata (adatto per normali camminare e camminare fagioli).

- Passeggiata Punto Offset (Walk Tipo Object) - Consente di impostare la distanza dal punto contorno. Idealmente, il punto tack-down sarà INSET dalla cucitura contorno al fine di garantire che il tessuto è 'colto'. Sarà anche idealmente essere coperto dal punto di copertura, se presente.

- larghezza colonna (Column Tipo Object) - Questo imposta la larghezza della colonna utilizzata per il tack-down. Funziona come un singolo elemento di colonna in linea che è ancora tutto intorno al modulo.

- Inside / Outside Slider & Percent - come i singoli elementi della colonna linea, i punti tack-down possono

essere spostato tutto il contorno. Spesso benecial avere la maggioranza del punto all'interno di

melco

la forma con sufficiente cuciture all'esterno della forma per coprire eventuali lievi giuntati tessuto o posizionamento imperfezioni.

- Attivare Cambia colore Dopo Tackdown - Ciò permette ad un cambiamento di colore tra il punto virata verso il basso e il punto di copertura. Alcune ricamatrici possono scegliere di fermare la macchina tra questi per Esecuzione ricamo ES per garantire che il materiale dell'applicazione è completamente catturato dalla virata verso il basso e tagliare da nulla mano che si conficca troppo lontano da sotto la virata verso il basso.

Cover Stitch

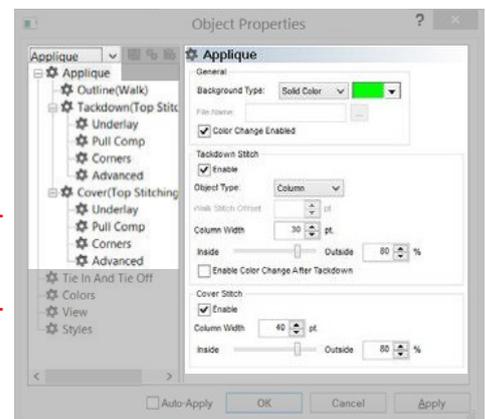
Lo scopo di un punto di copertura è di coprire il punto tack-basso e il lato del materiale con tipicamente un punto pieno.

- Abilitazione - Questa casella di controllo permette al punto di copertura. Se la casella non è selezionata, una copertura non sarà reale. Questo può essere lasciato incontrollato se un aspetto tradizionale affrontare-twill si desidera.
- larghezza colonna - Questo imposta la larghezza della colonna utilizzata per il punto di copertura. Esso funziona come un elemento di colonna GLE linea sin- in quanto è anche tutto intorno la forma. Si può preferire di impostare questo con un valore leggermente superiore alla larghezza virata verso il basso in quanto contribuirà a coprire tutti i bordi.
- Inside / Outside Slider & Percentuale - Come i singoli elementi della colonna linea, i punti di copertura possono essere spostati in tutto il contorno. Spesso benefici avere la maggioranza del punto all'interno della forma con appena sufficiente cuciture all'esterno della forma per coprire eventuali lievi giuntati tessuto o posizionamento imperfezioni.

Appliqué Sub-Categories

Sul lato sinistro della finestra delle proprietà degli oggetti, le proprietà per il contorno, virare verso il basso, e punti di copertura possono essere impostati come qualsiasi altro elemento. I loro tipi di proprietà vengono visualizzati tra parentesi.

- Si noti che la proprietà angoli è disponibile per gli uomini elementi appliqué come per singola linea e può essere impostato separatamente per la virata verso il basso e la copertura.



The Digitizing Process

I singoli dettagli e scelte di digitalizzazione sono spesso specifici al digitalizzatore, ma la maggior parte dei digitalizzatori passano attraverso vari processi di digitalizzazione simili. Quanto segue è una panoramica generale del processo che molte ERS digitiz- seguono quando si gira opere d'arte in ricamo.

1. Ottenere il grafico sullo schermo

- È possibile aprire un file grafico o è possibile inserire un file grafico in un progetto aperto. Con alcuni elementi grafici, si può anche copiare da un programma e incollare in DesignShop.
- Se si dispone di uno scanner collegato al computer, è anche possibile eseguire la scansione direttamente in DesignShop andando su File> Immagine Scan ...

2. Dimensioni del grafico

- Scala l'immagine alla dimensione prevista del sewout finale. Selezionare nella vista del progetto in scala.
- Molte decisioni per tipi di punto sono basate sulle dimensioni degli elementi. Digitalizzazione in una sola dimensione e poi scalare verso l'alto o verso il basso prima di cucire fuori può portare alla rottura del filo, portato a casa punti, e la perdita di registrazione.

3. Plan It Out

- Livelli - Pensate a come si strato vostro disegno. Ricamo può essere molto dimensionale. Pensate in movimento dallo sfondo al primo piano.
- colori del filo - Saranno i colori del filo sopra nascondere quelle sotto?
- Percorso - Come si ottiene da una zona all'altra? Hai tagliare? C'è un modo per evitare un assetto?
- Push - Pensate alla direzione si sta cucendo. Prova a cucire lontano da elementi che hai già cucito. Se si cuce verso cuciture esistenti senza stabilizzare l'area first, un'increspatura di materiale a volte può essere creato.

4. Tipi Stitch & Stitch Indicazioni

- Diversi tipi di punto in grado di creare una varietà di texture e l'illusione della profondità in un disegno.
- Gamma dimensionale - Molte volte, la dimensione di un elemento detterà il tipo di punto appropriato.
- Cross Contour - Se è possibile creare punti che sembrano andare in un modulo, è possibile creare un aspetto dimensionale più realistico e tre.
- Punto di direzione - modificando le indicazioni del punto, si modifica il modo in cui la luce gioca fuori di un filo. In questo modo, è possibile utilizzare un colore di filo per creare quello che sembra essere molte sfumature.

5. Imposta il tuo Proprietà

- scegliere Visualizza> Proprietà per impostare le proprietà di default per il progetto. Quindi fare clic su "Salva impostazioni correnti to Defaults" e salvarli per il Progetto. Si può ind applicando uno stile di essere un modo rapido di impostare le proprietà.
- Impostazione delle proprietà può essere fatto prima o dopo la digitalizzazione. Spetta al digitalizzatore quello di lavoro basso funziona meglio.

melco

1. Inserire il Elementi

- Creare gli elementi utilizzando gli strumenti di input DesignShop. Si può ind che la digitalizzazione in un colore apparirà invece è un modo conveniente per vedere meglio ciò che si sta creando.

2. Fine Up

- Effettuare le regolazioni alle proprietà.
- Aggiungere Tie punti di sutura.
- Centro di progettazione.
- Regolare per Push & Pull.

3. Cucire It Out

- Cucire il disegno su un campione di materiale che è simile al prodotto inale.

4. Modifiche finali

- Utilizzando la SEW-out come una guida, apportare le modifiche necessarie per il vostro disegno.
- A volte è necessario un altro giro di SEW-out e revisioni.

Example Digitizing Plan

Di seguito è riportato un esempio digitalizzazione piano per l'opera d'arte Earthday nella cartella grafica caricato con il software. E 'solo uno dei tanti modi in cui questa opera d'arte potrebbe diventare punti di sutura.

1. Sky – Riempire

2. Top Mountain – Fill

3. Medio Montagna – Fill

4. Fondo Montagna - Fill

5. Acqua - Fill (creare profondità con diverse direzioni di cucitura per ogni ondata)

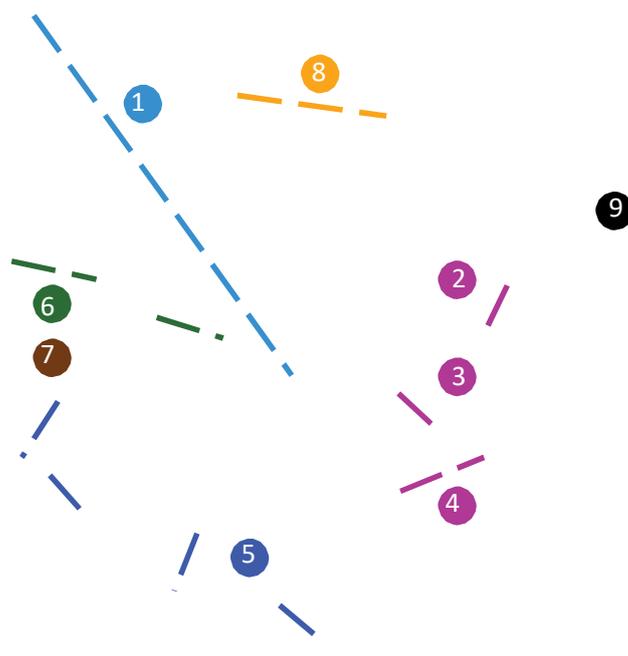
6. Tree Top - Fill (evitare di assetto viaggiando sotto i tronchi e contorno nero)

7. tronchi d'albero - raso (. Generare l'effetto arrotondato con raso Evitare assetto viaggiando sotto contorno nero)

8. Sun - raso per i raggi, malato per metà (cucire raggi irst e viaggiare sotto mezzo del sole Coprire i punti di viaggio con i malati cucendo l'ultimo mezzo..)

9. Schema - raso (. Onde Outline e le montagne prima coprire i punti di viaggio con la linea dell'orizzonte, quindi pulire tutto con il bordo più esterno)

Direzione Punti



Manipulating a Graphic Before Digitizing

Gli elementi grafici devono essere scalati e adeguatamente posizionati prima che i punti di sutura vengano digitalizzati in cima alla grafica. Con l'ile immagine selezionata nella finestra del progetto, ridimensionare le maniglie compaiono nella visualizzazione finestra e possono essere utilizzati come scalare gli elementi di ricamo.

elementi vettoriali possono essere manipolati come elementi di ricamo. Essi possono essere scalati, ruotano, e persino modificare allo stesso modo.

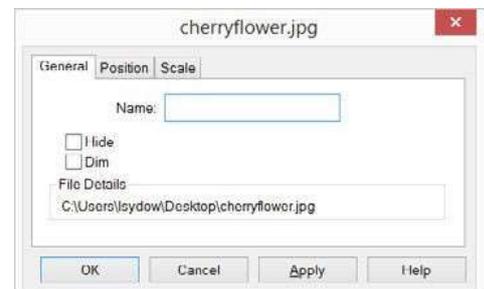
Raster Image Properties

Le immagini raster hanno alcune proprietà che possono rendere la digitalizzazione e preparare l'opera d'arte un po' più facile. Per accedere a queste proprietà:

1. Selezionare l'ile grafica nella lista grafica della vista progetto.
2. Fare clic sul grafico selezionato e selezionare Proprietà.

General Graphics Properties (Tab)

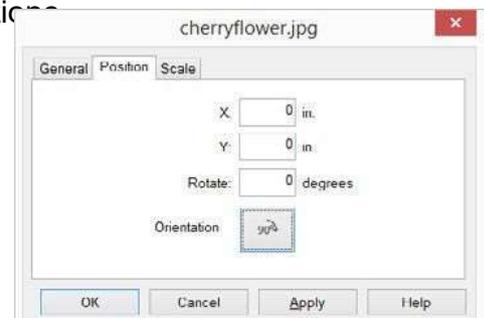
- Nome - Questo cambierà l'etichetta della grafica Ite nel vista del progetto.
- Nascondi - In questo modo nascondere l'ile grafica. Questo è lo stesso come il Hide pulsante Grafica nella barra degli strumenti visualizzazione o la mostra / nascondi occhio grafica nella finestra del progetto.
- Dim - Si accende tutti i colori significativamente e ridurre il contrasto. A volte può aiutare rendere i punti più visibile a strati sopra il grafico se visto in questo modo.



Position Tab

La scheda posizione permette di manipolare la posizione e la rotazione della grafica utilizzando incrementi specifici.

- X - Questo sposterà l'immagine verso sinistra o verso destra.
- I numeri positivi si muoverà verso destra.
- I numeri negativi si sposteranno verso sinistra.
- Y - Questo sposterà l'immagine verso l'alto o verso il basso.
- I numeri positivi si sposteranno verso l'alto.
- I numeri negativi si sposteranno verso il basso.
- Ruota - Questo consente la rotazione per gradi specifici.
- Orientamento - Questo ruoterà di 90° con incrementi con ogni clic.
- A quattro scatti, l'immagine sarà specchiata, e si può continuare con le rotazioni.



Scale Tab

Solo la sezione superiore della scheda Scala è disponibile per la grafica. Ciò consente di scalare il design a una dimensione specifica o per percentuale.

Input Tools and Basic Digitizing Functions

Mentre gli strumenti di digitalizzazione nel software di creare diversi tipi di elementi, usano assist simili a tastiera e scorciatoie.

Selecting an Input Tool

Per selezionare uno strumento di immissione, fare clic sullo strumento desiderato nella barra degli strumenti di input

- Se non si vede l'utensile desiderato, può essere necessario selezionare lo strumento da un layout.
- Per accedere a un ly-out, cliccare e tenere premuto sullo strumento all'interno della stessa famiglia strumento. Dopo mezzo secondo, gli altri strumenti all'interno di questa famiglia apparirà in alto a destra. Potresti quindi selezionare lo strumento desiderato. Questo strumento appena selezionata sarà ora visualizzato nella barra degli strumenti di input per questa famiglia strumento.
- Strumenti con layout sono indicate da una piccola freccia nera nell'angolo in basso a destra dello strumento.



Selecting Properties

Una volta che si seleziona uno strumento di digitalizzazione o di un elemento, è possibile modificare le proprietà sulla proprietà bar.

Creating the Elements

Dopo aver selezionato uno strumento di digitalizzazione e l'impostazione delle proprietà, è possibile creare gli elementi nella vista finestra. Molti di questi comandi da tastiera sarà accelerare il vostro digitalizzazione.

- Fare clic sinistro = crea un punto dritto
- Right Click = crea un punto curva
- Fare clic e trascinare = tira le maniglie di Bezier da un punto, come si digitalizzare
- [Backspace] = Elimina l'ultimo punto di ingresso è stato creato
- [Invio] = Completa l'elemento o si sposta alla fase successiva di un elemento
- [Ctrl] + [Enter] = Completa una colonna con il punto di uscita sul lato opposto
- [Shift] + [Invio] = Chiude una forma aperta e completa l'elemento
- Tenere [Alt] = linea Vincoli angoli a 15 ° con incrementi
- [Esc] = Rimuove tutti i punti dall'elemento
- [Esc] x 2 = Deseleziona strumento di input

• Utilizzare il minor numero di punti possibile per creare le forme in cui la digitalizzazione. Il minor numero di punti di un elemento ha, più facile che elemento è quello di modificare e scala. Una linea retta non c'è niente di più dritto con l'aggiunta di più punti consecutivi ad esso. Una linea retta è più efficace creato da due punti consecutivi. Quando si lavora con le curve, cercare di rimanere all'interno di 180 ° in qualsiasi sequenza di tre punti.

Digitizing & Editing Preferences

Il tuo stile di digitalizzazione e le preferenze sono di solito abbastanza personale. Per personalizzare il software per migliorare lo stile, accedere alla scheda Preferenze. Per modificare le preferenze di digitalizzazione:

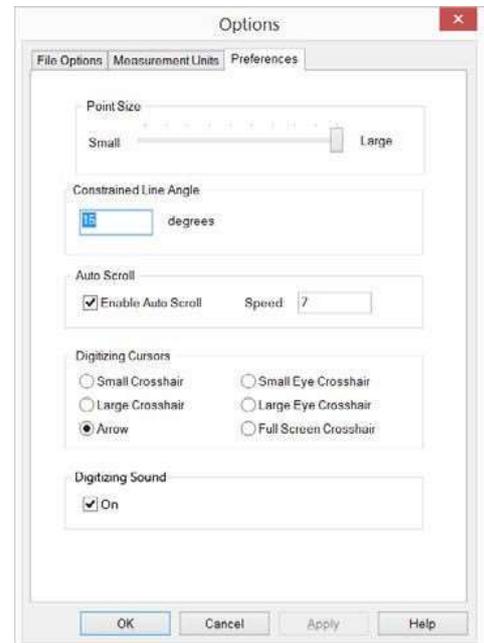
1. Vai al menu Strumenti e selezionare Opzioni.
2. Fare clic sulla scheda Preferenze.
3. Selezionare le preferenze.
 - Dimensione punti - Questo cursore cambia la modalità di visualizzazione grandi o piccoli i punti wireframe.
 - Vincola linea dell'angolo - Quando si tiene ALT per vincolare l'angolo della linea durante la digitalizzazione, questo ield specificherà il grado di vincolo.
 - Scorrimento automatico - Durante l'utilizzo di uno strumento di input, se si spostare il lato della finestra di visualizzazione, verrà automaticamente comincerà a muoversi con il cursore. Questa impostazione consente questa funzione e controlla la velocità.
 - Digitalizzazione Cursori - Questo consente di selezionare il cursore visto quando si utilizza uno strumento di input di digitalizzazione.

-  Piccolo Crosshair
-  Grande Crosshair
-  Freccia
-  Piccolo Crosshair Eye
-  Grande Crosshair Eye
- Schermo intero Crosshair

• digitalizzazione audio - Selezionare questa casella se si preferisce qui un segnale acustico per ogni punto wireframe digitalizzato.

- Toni bassi indicano punti consecutivi.
- Toni alti indicano punti della curva.

4. Fare clic su OK per influenzare le modifiche.



Digitizing & Editing Icons & Cursors

Quando si sposta il cursore tutto la finestra di visualizzazione, cambierà per indicare una moltitudine di posizioni o stati. Questi sono elencati di seguito.

Editing Cursors

	<p>Edit Mode</p> <ul style="list-style-type: none"> • È possibile selezionare gli elementi
	<p>Cursor Over an Element</p> <ul style="list-style-type: none"> • È possibile fare clic e trascinare per spostare l'elemento. • Tenere premuto [Alt] per vincolare il movimento per la X o Y.
	<p>Cursor Over a Line</p> <ul style="list-style-type: none"> • È possibile aggiungere punti lungo la linea. • Fare clic e trascinare per spostare la linea
	<p>Cursor Over a Straight Point</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic e trascinare per spostare il punto. • Tenere premuto [Shift] e cliccare sul punto di cambiare ad un punto curva. • Tenere premuto [Shift] e fare clic e trascinare fuori del punto per creare una maniglia
	<p>Cursor Over a Curve Point</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic e trascinare per spostare il punto. • Tenere premuto [Shift] e cliccare sul punto di cambiare in un punto dritto.
	<p>Cursor Over an Entry or Exit Point (or using the Entry/Exit Tool)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic e trascinare per spostare l'entrata e d'uscita in una nuova posizione.
	<p>Cursor Over a Letter Handle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic e trascinare la maniglia per spostare la lettera. • Tenere premuto [Ctrl] e fare clic e trascinare per spostare la lettera fuori dalla linea.
	<p>Cursor Over a Spacing Handle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic e trascinare la maniglia per modificare la linea di spaziatura o arco.
	<p>Cursor Over a Bezier Handle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic e trascinare sulla maniglia di Bezier di modificare una curva.

Digitizing Cursors



InsertHole, SplitLine, or Fill Island

- fori Inserti, linee di divisione, o riempire le isole in elementi selezionati.



Insert Entry/Exit Points

- Inserire o modificare i punti di entrata e di uscita dell'elemento selezionato.
- Questo strumento può anche resequence con più elementi selezionati.



Inserisci linea Splice

- Inserti accoppiano linee all'interno di un elemento malato. Questo crea sottoregioni di un elemento che può contenere opposte direzioni di cucitura.



Insert Stitch Direction Line

- Inserisce le linee di direzione del punto all'interno di un elemento a più punto-linea.

Element Points



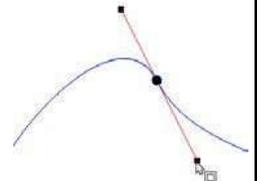
Straight Point

- punti non selezionato vengono visualizzati in blu.
- I punti selezionati vengono visualizzati in nero.
- maniglie di Bezier che si estende da questi punti possono essere spostati in modo indipendente.



Curve Point

- punti non selezionato vengono visualizzati in blu.
- I punti selezionati vengono visualizzati in nero.
- maniglie di Bezier che si estende da questi punti sono bloccati insieme.



Bezier Handle

- Da un punto dritto, gestisce il lavoro in modo indipendente.
- Da un punto curva, gestisce il lavoro in tandem.



Entry Point

- Indica l'inizio di un elemento.



Exit Point

- Indica la fine di un elemento.



Last Stitch of Previous Element

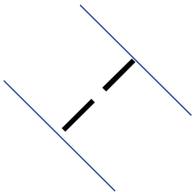
- Consente di visualizzare l'ultimo punto dell'elemento precedente. Se si sta creando il primo elemento del progetto, indica l'origine del modello.



Spacing Handle

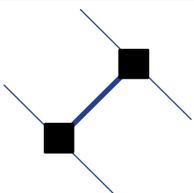
- spaziatura per punti decorativi, modello di riempimento elementi, singola larghezza della colonna linea, e tipi di linea ad arco può essere regolata con queste maniglie.

Element Lines



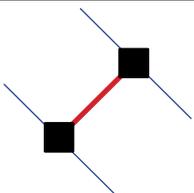
Stitch Direction Line (Wireframe Editing Mode)

- Indica la direzione del punto di un elemento



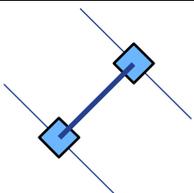
Stitch Direction Line (Stitch Direction Editing Tool Selected)

- Crea una linea di direzione del punto in un modulo. Molteplici le linee di direzione del punto può essere utilizzato per creare effetti diversi.
- Questa linea è creato facendo clic e trascinando un elemento con lo strumento in direzione del punto.



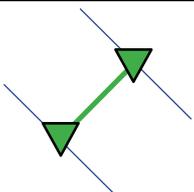
End Line (Stitch Direction Editing)

- Crea un fine linea prima della fine della forma malato. Questo permette la compensazione del punto di spinta.
- Questa linea è creato da tasto destro del mouse e trascinando attraverso un elemento di riempimento con lo strumento in direzione del punto.



Singleline Width

- Questa linea indica la larghezza di una singola colonna riga.
- La larghezza della colonna può essere modificato cliccando su uno dei punti della larghezza e trascinamento.



Splice Lines

- Queste linee rompere, forme più complesse grandi in regioni più piccole. Ogni regione può avere una propria linea di direzione del punto.
- Questa linea è creato facendo clic e trascinando un elemento con lo strumento giunzione. Questo è solitamente fatto in un incrocio o un angolo dispari nella

Digitizing a Walk Element

Il processo per la creazione di elementi con il metodo di input passeggiata è lo stesso per tutti i tipi di piedi.

Walk Input Method

Selezionare il metodo di input passeggiata cliccando sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se il metodo di input passeggiata non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere al layout di strumento. Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso.

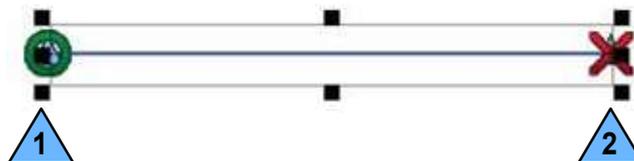


- [Lines.bmp](#) si trova nella cartella grafica che è stato caricato con il software è una buona grafica per praticare la creazione di questi elementi a piedi lineari.

Digitizing Straight Lines

Per creare una linea retta utilizzando un metodo di input piedi, selezionare lo strumento, allora:

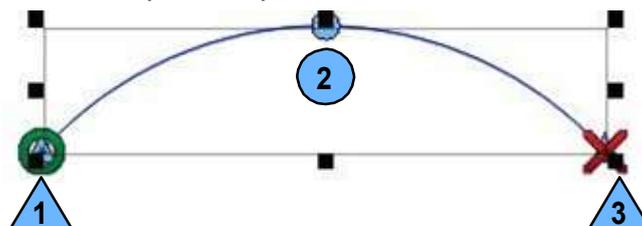
1. Sollevare clic per creare un punto dritto all'inizio della riga.
 2. Spostare il mouse alla fine della linea e cliccare di nuovo per creare un punto dritto alla fine della linea.
- Se si desidera vincolare l'angolo della linea a incrementi di 15° , tenere premuto il tasto ALT mentre si muove il mouse.
3. Premere il tasto Invio sulla tastiera per completare l'elemento.



Digitizing Curved Lines

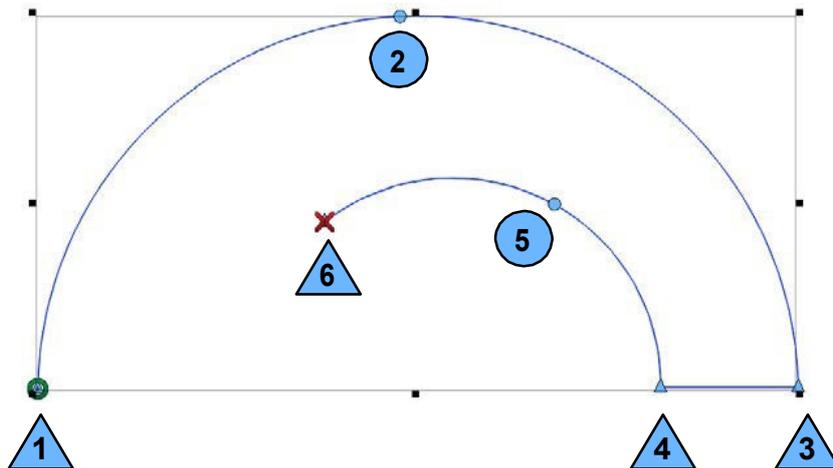
Per creare una linea curva utilizzando un metodo di input passeggiata, selezionare lo strumento, quindi:

1. sinistro del mouse per creare un punto dritto all'inizio della riga.
2. Spostare verso il centro della curva e destro del mouse per creare un punto curva.
3. Spostarsi alla fine della linea e di sinistra del mouse per creare un punto dritto.
4. Premere il tasto Invio sulla tastiera per completare l'elemento.



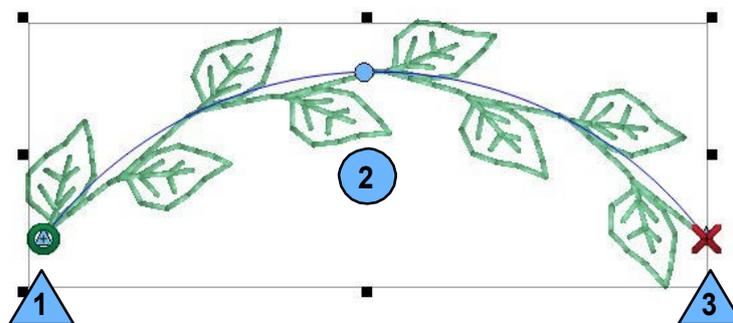
Digitizing Complex Lines

- Durante la creazione di segmenti curvi, provare a dividere le curve in parti uguali e utilizzare il minor numero di punti possibile. Tuttavia, se una curva supera i 180 °, utilizzare più punti curva.
- Per creare angoli acuti, utilizzare un punto dritto (a sinistra del mouse). punti consecutivi permettono una linea per cambiare drasticamente da una curva in una linea retta, o da un angolo all'altro.

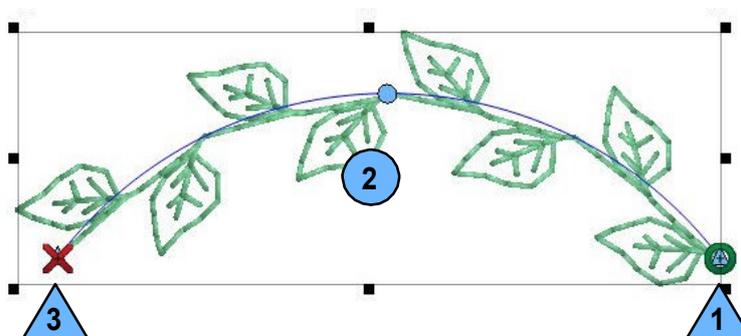


Walk Decorative and Walk Sequin Elements

L'orientamento dei motivi decorativi e punti di fissaggio paillettes è determinata dalla direzione dell'elemento piedi è stato digitalizzato.



Digitized from left to right. Notice the direction of the leaves.



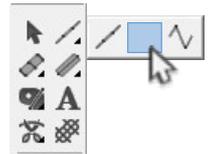
Digitized from right to left. The leaves have the opposite direction of the example above.

Digitizing a Vector Line Element

elementi lineari vettoriali sono digitalizzati allo stesso modo di un elemento a piedi. Tutti i comandi di tastiera e mouse sono gli stessi. La grande differenza è la mancanza di informazioni punto e che gli elementi compaiono tipicamente nella lista vettore nella finestra del progetto. Si prega di consultare la sezione normale passeggiata per i passi per digitalizzare un elemento di linea vettoriale.

Vector Line Input Method

Selezionare il metodo di input linea vettoriale cliccando sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se il metodo di input linea vettoriale non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere il layout strumento. Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire se non siete sicuri dello strumento corretto. Dal linee vettoriali contengono alcuna informazione punto, potranno anche non essere visualizzati una voce o punto di uscita.



Digitizing a Manual Stitch Element

Elementi a punto manuali sono diversi da tutti gli altri elementi di input ricamo in quel punto ogni input crea una penetrazione dell'ago e solo dove esistono punti di ingresso ci sarà una penetrazione dell'ago. Questo significa che solo quando si fa clic con questo strumento ci sarà una penetrazione dell'ago.

Manual Stitch Input Method

Selezionare il metodo di inserimento del punto manuale facendo clic sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se il metodo di input del punto manuale non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere al layout di strumento. Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire se non siete sicuri dello strumento corretto.



Digitizing with Manual Stitches

Poiché si sta digitalizzando ogni penetrazione dell'ago con il metodo di input punto manuale, è necessario effettuare le seguenti operazioni:

1. Selezionare lo strumento e sinistro del mouse ogni luogo che si desidera l'ago penetrare.
 - destro del mouse non produce un punto curva in quanto non è possibile avere un punto singolo curvo.
2. Premere il tasto Invio per completare l'elemento.

Uses for Manual Stitches

punti manuali sono uno strumento usato raramente nella cassetta degli attrezzi del digitalizzatore, ma possono essere utilizzati con grande efficacia. Di seguito è riportato un elenco di possibili usi per punti manuali.

- capelli, pelliccia e dettagli erba-like.
- "Spostamenti" oltre un punto cordoncino dello stesso colore.
- Punti Tie personalizzate
- Personalizzata paillettes fissaggio Punti

Digitizing With Column Elements

Gli strumenti di colonna sono tipicamente utilizzati per la creazione di elementi con i punti che cambiano direzione frequentemente durante il modulo. Tradizionalmente, questi strumenti sono stati utilizzati per la digitalizzazione delle lettere e degli elementi più scultorei all'interno di un disegno.

Column 1 Input Method

Il metodo di input colonna 1 utilizza coppie di punti alternati. La linea generata tra questi punti determina la direzione del punto. A causa di questo, la direzione del punto dell'elemento colonna 1 viene determinata come di digitalizzare e deve essere considerato come si creano i punti di ingresso wireframe e contorno.

Selezionare il metodo di inserimento colonna 1 facendo clic sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se il metodo di input colonna 1 non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere allo strumento LY fuori. Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire se non siete sicuri dello strumento corretto.

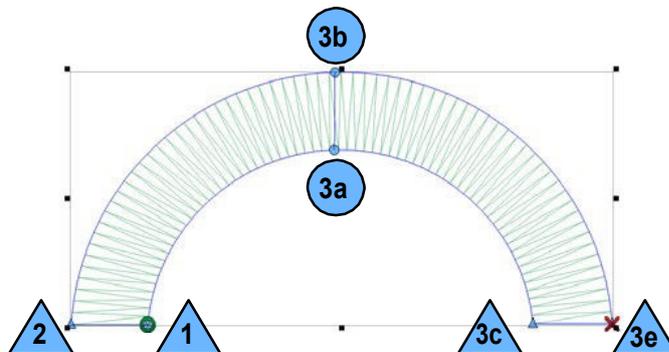


• **Columns.bmp si trova nella cartella grafica che è stato caricato con il software è una buona grafica per praticare la creazione di elementi di colonna.**

Creating Shapes with Column 1

Per utilizzare una colonna 1 Metodo di input:

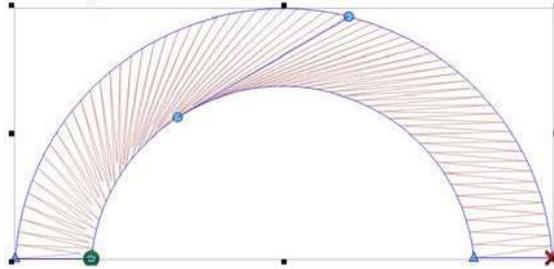
1. Spostare il cursore nella finestra di visualizzazione e iniziare con un sinistro del mouse per creare un punto dritto.
2. Croce sopra il modulo verso l'altro lato e sinistra clicca di nuovo per creare alla fine first e cucire la direzione del vostro elemento.
3. Continuare attraversando avanti e indietro sulla forma, fare clic per creare i punti di wireframe.
 - Right-Click per creare una curva.
 - sinistro del mouse per un punto dritto che può creare una transizione brusca o l'angolo.
 - Guardare le linee che collegano i punti wireframe. Queste determineranno la direzione del punto.
4. Premere il tasto Invio per completare la forma e generare i punti di sutura. Assicurarsi di aver completato un paio di punti prima di premere il tasto Invio.
 - Il punto di uscita sarà l'ultimo punto di ingresso.
 - Premere CTRL + Invio per spostare completa un elemento con il punto di uscita sul lato opposto l'ultimo punto di ingresso.



melco

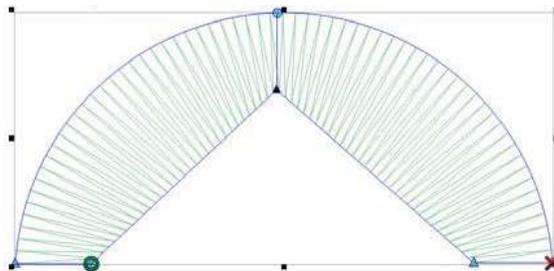
Stitch Directions and Curves

Guarda i tuoi direzioni cucire su curve. Pensate di raggi su una ruota. Non cercare di "aiutare" la curva lungo. Si noti come male il ventilatore punti di sutura sulla esempio.



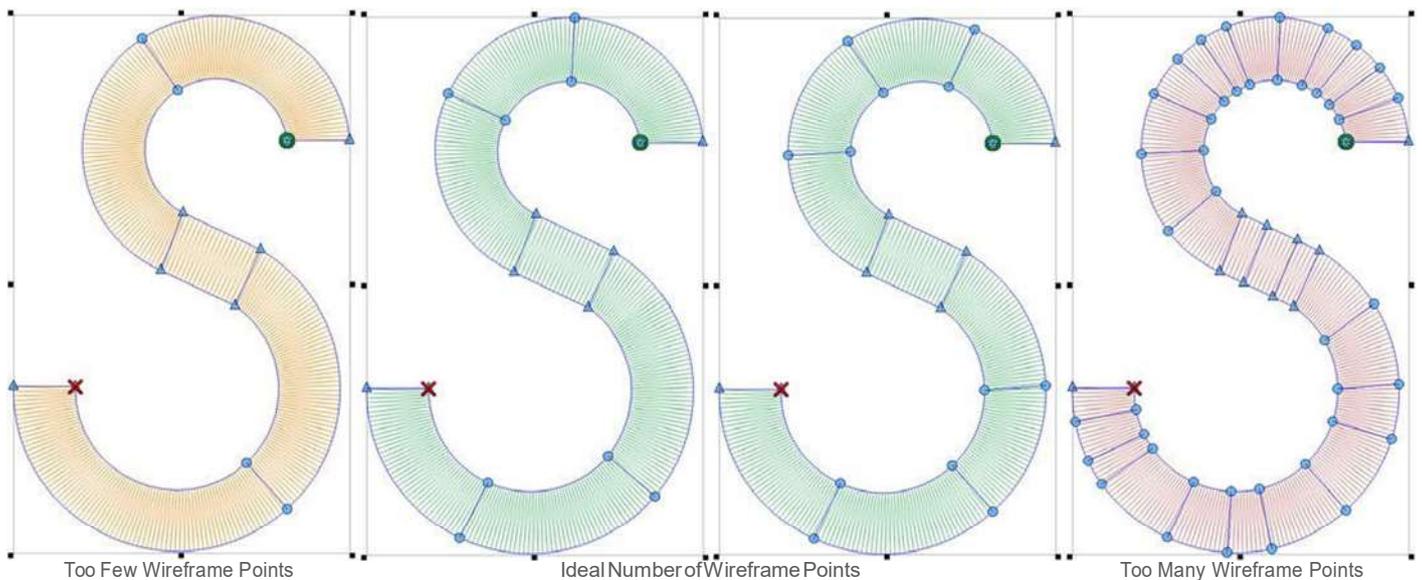
"Pairs" of Points

I punti entro una coppia non devono essere dello stesso tipo. Notare sulla coppia centrale che la parte superiore è un punto curva, e la parte inferiore è una retta.



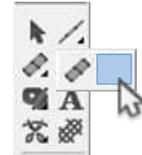
Creating Complex Curves with Columns

Quando si tratta di curve più complesse, provare a dividere le curve in quelle più semplici. Evitare superiore a 180 ° in ogni gruppo di tre coppie. Inoltre, cercare di pensare alle direzioni di cucitura come raggi su una ruota. Ognuno dovrebbe uscire dal centro dell'arco.



Column 2 Input Method

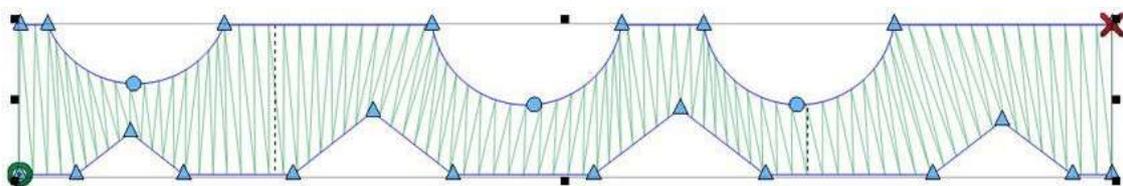
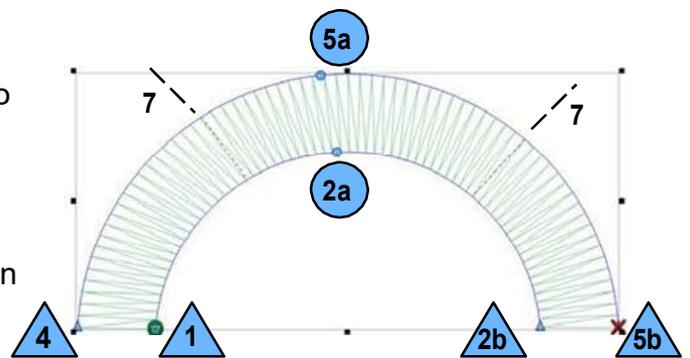
Il metodo di input Colonna 2 crea il profilo strutturale e cucire le direzioni in modo indipendente l'uno dall'altro. Le direzioni del punto non sono legate a wireframe punti e vengono impostati dopo la creazione del profilo. Lo strumento si presta a forma più organica o irregolare. Selezionare il metodo di inserimento colonna 2 cliccando sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se il metodo di input colonna 2 non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere al layout di strumento. Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire se non siete sicuri dello strumento corretto.



Creating Shapes with Column 2

Per utilizzare una colonna 2 Metodo di input:

1. Avviare con un sinistro del mouse per creare un punto dritto.
2. Continuare lungo il lato first dell'elemento fino ad arrivare alla fine.
3. Premere il tasto per completare il lato first Invio.
4. sinistro del mouse per iniziare la seconda parte con un punto dritto. Si noti che è necessario digitalizzare nella stessa direzione, in modo da iniziare ogni lato allo stesso fine della forma.
5. Proseguire lungo il secondo lato. Digitalizzare nella stessa direzione del lato first.
6. Premere il tasto per completare il secondo lato Invio. Lo strumento di colonna 2 temporaneamente sposterà allo strumento in direzione del punto.
7. Fare clic e trascinare il modulo per aggiungere una direzione del punto. Continuare ad aggiungere le indicazioni del punto fino ad ottenere l'effetto desiderato. L'ordine delle linee di direzione del punto non ha importanza.
8. Premere il tasto Invio per completare la forma e generare i punti di sutura.
 - Il punto di uscita sarà l'ultimo punto di ingresso.
 - Premere CTRL + Invio per spostare completa un elemento con il punto di uscita sul lato opposto l'ultimo punto di ingresso.

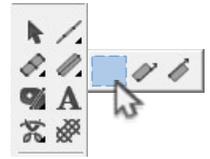


Column 2 Input Method works well for shapes with even sides.

Single Line Input Method

Il metodo di ingresso di linea unico utilizza una sola linea digitalizzata e mette punti lungo quella linea. La larghezza dei punti sono costanti per tutta la linea rendendo questo uno strumento eccellente per molti confini.

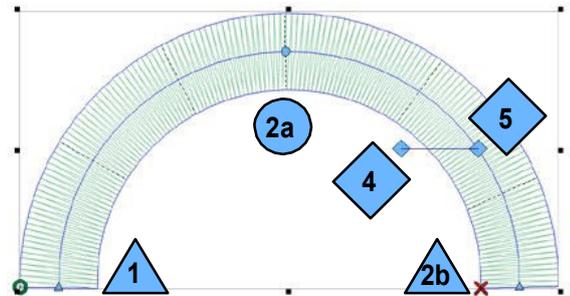
Selezionare la singola riga del metodo di input facendo clic sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se si preferisce un diverso metodo di singola linea diverso da quello che viene mostrato, cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere al layout di strumento. Se il metodo desiderato è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire, se siete sicuro dello strumento corretto. Se si seleziona il metodo singolo sbagliato, non ti preoccupare. Le impostazioni per la singola linea possono essere modificati dopo l'elemento è stato digitalizzato.



Creating Shapes with Single Line Input Method

Per utilizzare un qualsiasi singolo metodo Line Input:

1. Avviare con un sinistro del mouse per creare un punto dritto.
2. Continuare con l'aggiunta di punti di ingresso lungo il percorso. Questo è molto simile ad un metodo di input piedi a questo punto.
3. Premere Invio per completare l'elemento lineare.
4. Inserire il punto di larghezza irst con un clic sinistro o premere Invio per accettare la larghezza predefinita.
5. Inserire il secondo punto di larghezza con un clic sinistro. Ciò determinerà la larghezza dell'elemento e generare i punti.



- Per ulteriori opzioni per il posizionamento dei punti lungo la linea di ingresso o di come i punti navigare spigoli vivi, vedere la sezione [Proprietà Linea](#).

Digitizing with Complex Fills

riempimenti complessi sono stati tradizionalmente utilizzati per la digitalizzazione di aree di grandi dimensioni o aree con bordi irregolari che sono stati riempire adatto per strumenti di colonna o punti pieni.

- [Fills.bmp](#) si trova nella cartella grafica che è stato caricato con il software è una buona grafica per praticare la creazione di elementi di riempimento complessi.

Complex Fill Input Method (Traditional Mode)

La modalità tradizionale per l'ingresso di riempimento complesso comprende una sola direzione punto e sotto-regioni. Si utilizza la stessa procedura e le informazioni più comune e limitata che sono stati utilizzati per anni. A causa di questo, è il metodo più veloce per creare un riempimento complesso.

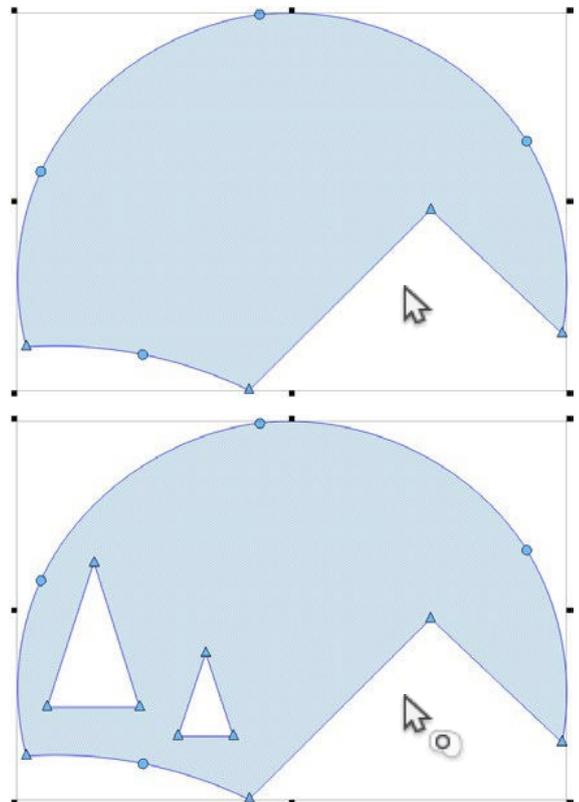
Selezionare il metodo di inserimento di riempimento complesso (modalità di ingresso tradizionale) facendo clic sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere allo strumento layout.



Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire se non siete sicuri dello strumento corretto.

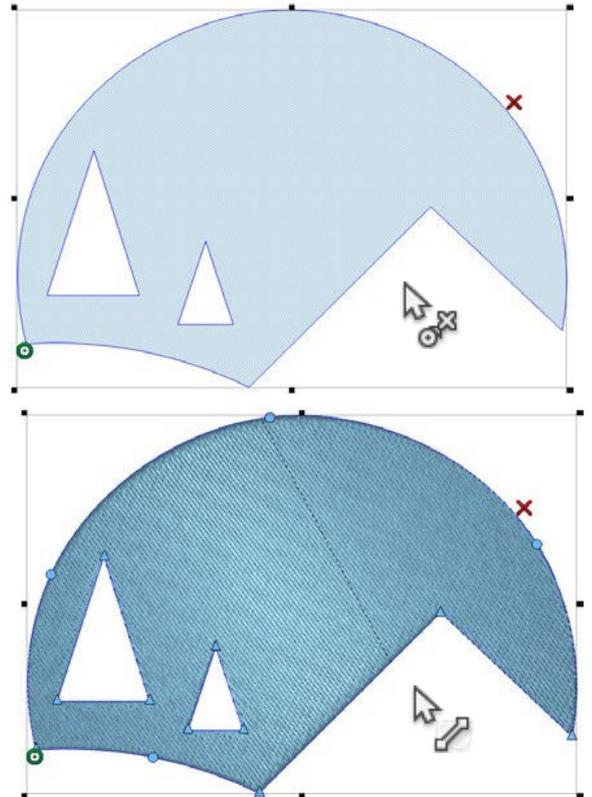
Creating Shapes with Traditional Mode

1. Inserire il profilo strutturale del riempimento complessa sinistra-clic sul mouse per creare punti consecutivi e clic destro del mouse per creare punti della curva.
 - Provare a utilizzare il minor numero di punti possibile. Le linee sono il più diretto quando tra due punti consecutivi, e le curve sono più lisce quando si usano meno punti. Mentre meno punti sono ideali, evitare di creare curve che superano 180° in qualsiasi terna di punti.
2. Per completare la forma, premere il tasto Invio sulla tastiera. Ciò collegare la linea tra il punto first ed ultimo, chiudendo la forma.
3. Se la forma è dotata di fori o luoghi che non si desidera avere punti di sutura, è possibile digitalizzare un contorno wireframe intorno a quelle zone prossimo, premendo INVIO dopo ciascuno di essi. Dopo aver inished l'aggiunta di eventuali fori, premere Invio di nuovo.



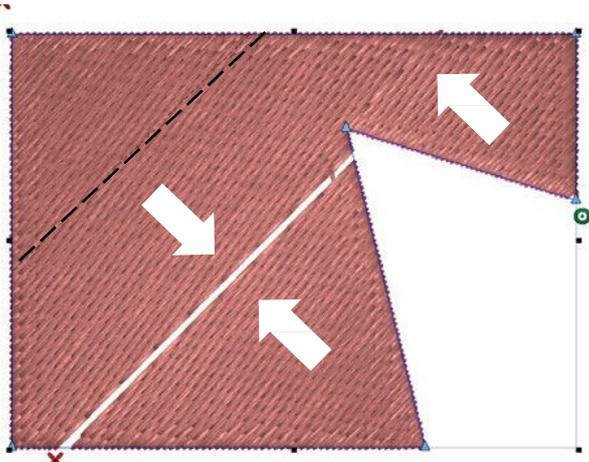
melco

1. Inserisci il punto di ingresso cliccando in cui si desidera il riempimento per iniziare la cucitura. Molte volte, questo sarà dove l'elemento precedente si è conclusa. L'ultimo punto dell'elemento precedente è visualizzato da un bianco a croce. Questo può essere all'interno o all'esterno della forma wireframe.
2. Inserire il punto di uscita. Questo è dove si desidera che il malato alla fine. Questo può essere all'interno o all'esterno della forma wireframe.
3. Infine, una direzione di punto deve essere determinato. Per fare questo, sinistro del mouse e trascinare la forma, utilizzando la linea creata per controllare l'angolo del punto. Quando il pulsante del mouse viene rilasciato, verrà creata la direzione del punto. Per utilizzare la direzione del punto di default, è possibile premere Invio sulla tastiera invece di cliccare e trascinare tutto il modulo.
4. Punti sarà generato volta la direzione del punto è stata determinata.

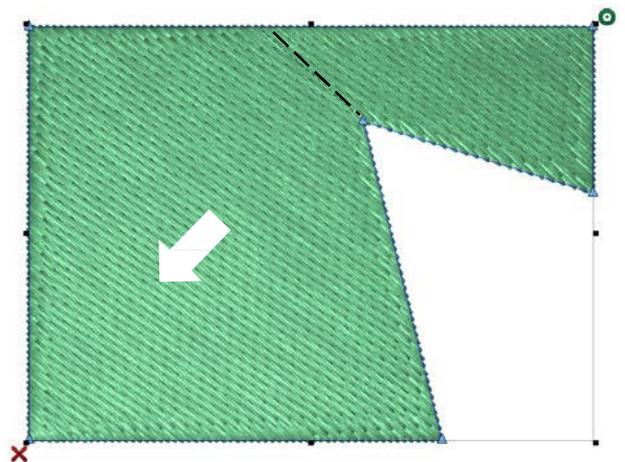


Planning for Push, Pull, and Sewing Direction

Come si procede attraverso i vostri elementi, pensare la direzione della cucitura. Prova a completare forme semplici in un riempimento di liquidi. Se un malato deve cucire indietro verso di sé, c'è la possibilità che possa spingere un ripple di tessuto posteriore con esso. Questo creerà una linea di tessuto in cui il malato non soddisfa in su. Questo effetto può essere minimizzato con l'utilizzo di appropriate sottostrato, ma cucire in una direzione può alleviare eventuali problemi con spinta materiale.



In this example, the stitches have pushed a ripple of material and don't quite meet in the inal sew-out.

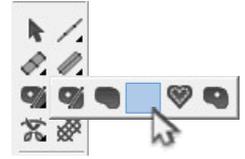


By altering the stitch direction and the entry and exit points, a much smoother inal sew-out can be achieved.

Complex Fill Input Method (Unail Input Mode)

La modalità unail per l'ingresso malato complesso comprende sub-regioni e molteplici direzioni dei punti. Si espande sui gradini dalla modalità tradizionale. Per questo motivo, è più uno strumento più lexible e può essere utilizzato per più applicazioni rispetto alla tradizionale modalità.

Selezionare il metodo complesso malati di ingresso (modalità di ingresso unail) facendo clic sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere allo strumento ly-out. Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire se non siete sicuri dello strumento corretto.



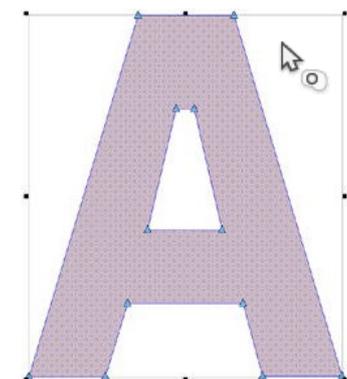
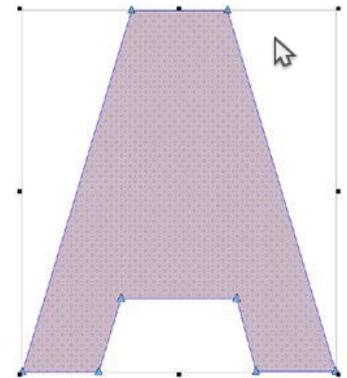
Creating Shapes with Unail Mode

1. Inserire il profilo strutturale del riempimento complesso da sinistra clic sul mouse per creare punti consecutivi e clic destro del mouse per creare punti della curva.

- Provare a utilizzare il minor numero di punti possibile. Le linee sono il più diretto quando tra due punti consecutivi, e le curve sono più lisce quando si usano meno punti. Mentre meno punti sono ideali, evitare di creare curve che superano 180 ° in qualsiasi terna di punti.

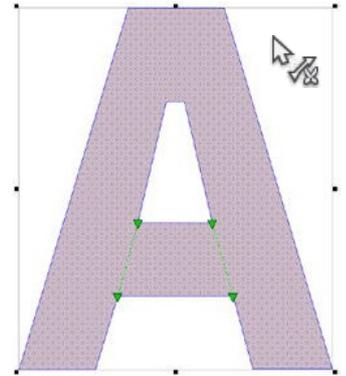
2. Per completare la forma, premere il tasto Invio sulla tastiera. Questo si collegherà la linea tra il punto irst e l'ultimo, chiudendo la forma.

3. Se la forma è dotata di fori o luoghi che non si desidera avere punti di sutura, è possibile digitalizzare un contorno wireframe intorno a quelle zone prossimo, premendo INVIO dopo ciascuno di essi. Dopo aver finito l'aggiunta di eventuali fori, premere Invio di nuovo.

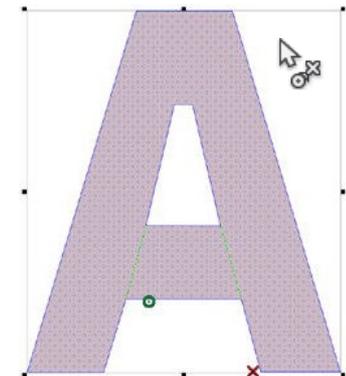


melco

1. Ora, è possibile inserire tutte le linee di giunzione che sono necessari. Per inserire una linea di giunzione, fare clic su da un bordo dei malati e trascinare verso l'altro. La linea di giunzione mostrerà in verde. linee di giunzione dividono un malato in regioni più piccole. Ogni regione può contenere la propria direzione del punto. Premere Invio sulla tastiera quando tutte le linee di giunzione desiderati sono stati immessi.

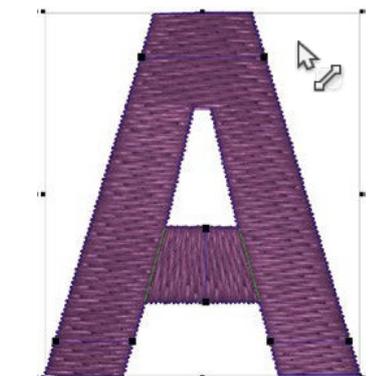


2. Inserisci il punto di ingresso cliccando in cui si desidera il riempimento per iniziare la cucitura. Molte volte, questo sarà dove l'elemento precedente si è conclusa. L'ultimo punto dell'elemento precedente è visualizzato da un bianco a croce. Questo può essere all'interno o all'esterno della forma wireframe.



3. Inserire il punto di uscita. Questo è dove si desidera che il riempimento alla fine. Questo può essere all'interno o all'esterno della forma wireframe.

4. Infine, le indicazioni del punto deve essere determinato. Per fare questo, sinistro del mouse e trascinare la forma o la regione, utilizzando la linea creata per controllare l'angolo del punto. Quando il pulsante del mouse viene rilasciato, verrà creata la direzione del punto. Continuare ad aggiungere le indicazioni del punto per tutte le regioni unite ad essa. Se lo si desidera, molteplici direzioni punti possono essere aggiunti ad una regione per creare un effetto ventilatore. linee di direzione del punto saranno visualizzati come una linea blu a quadretti neri su ogni estremità.



5. opzionali - Mentre determinano le indicazioni del punto, si può anche linee di fondo Deine. linee finali sono usati per determinare sia una direzione punto e fermare la cucitura prima del fronte wireframe di una forma. Più comunemente, questa funzione viene utilizzata per compensare la spinta di punti o per garantire la

un punto pieno alla fine di una forma. Per creare una linea fine, destro del mouse e trascinate da un bordo dell'elemento all'altro. Una linea di fine verrà creato e visualizzato come una linea rossa. I punti potranno anche fermarsi a quella linea.

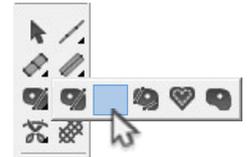
6. Premere Invio per completare la forma e generare i punti di sutura.

• Con la modalità di ingresso Unail, molte direzioni diverse punto possono essere inseriti per un profilo strutturale. Questo può essere usato per creare un senso di movimento o la profondità in un disegno.

Complex Fill Input Method (Manual Input Mode)

Il complesso Input Method Fill (Modalità di ingresso manuale) creerà forme senza punti di sutura. I punti di ingresso, i punti di uscita, giunzioni e le indicazioni del punto possono essere determinati in seguito utilizzando i rispettivi strumenti di editing.

Selezionare il metodo complesso malati di ingresso (modalità di inserimento manuale) facendo clic sullo strumento nella barra degli strumenti di input. Se non è disponibile, potrebbe essere necessario cliccare e tenere premuto per mezzo di un secondo per accedere allo strumento ly-out. Se è disponibile nella barra degli strumenti di input, semplicemente cliccando sullo strumento verrà selezionato per l'uso. Guarda per la punta dello strumento di apparire se non siete sicuri dello strumento corretto.



Creating Shapes with Unafill Mode

1. Inserire il profilo strutturale del riempimento complesso da sinistra clic sul mouse per creare punti consecutivi e clic destro del mouse per creare punti della curva.

- Provare a utilizzare il minor numero di punti possibile. Le linee sono l'est costanti quando tra due punti consecutivi, e le curve sono più lisce quando si usano meno punti. Mentre meno punti sono ideali, evitare di creare curve che superano 180 ° in qualsiasi terna di punti.

2. Per completare la forma, premere il tasto Invio sulla tastiera. Ciò collegare la linea tra il punto irst ed ultimo, chiudendo la forma.

- Non ci sono punti di sutura nella forma a questo punto e viene visualizzato come un vettore Compilare la sezione design del Progetto View.

3. fori, punti di ingresso, punti di uscita, linee di giunzione e linee indicazioni punti possono essere aggiunti all'elemento seguito.

